LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE

100% PLAYSTATION

33
ANNO 4
GENNAIO
1997
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 26 ART.2. LEGGE 549/95 MILANO

L'invasione del Sol Levante!

rageracerwinningeleven97residentevil2...

SATURN

129 900

109 900

109 900

SATURN		
ACTUA GOLF	109 900	(E)
ALIEN TRILOGY	99 900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99 900	(E)
ATHLETE KINGS (OLIMPIADI)	99 900	(E)
BAKU BAKU ANIMAL	79 900	(E)
BLACK FIRE	89 900	(E)
BLAZING DRAGONS	99 900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89 900	(E)
BUST A MOVE 2	89 900	(E)
CASPER	99 900	(E)
CHAOS CONTROL	99 900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	99 900	(E)
CYBERIA	69 900	(E)
D	119 900	(E)
DARIUS GAIDEN 2	99 900	(E)
DARK STALKER - VAMPIRE HUNTER 2	119 900	(E)
DAYTONA RACING	59 900	(E)
DAYTONA RACING 2 - CHAMPIONSHIP ED.	109 900	(E)
DEFCON 5	69 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	99 900	(E)
DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS -	99 900	(E)
DISCWORLD	99 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
EURO 96	109 900	(E)
EXHUMED	109 900	(E)
FIGHTING VIPERS	109 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99 900	(E)
GALACTIC ATTACK	109 900	(E)
GEX	109 900	(E)
GHEN WAR	89 900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	69 900	(E)
GUARDIAN HEROES	99 900	(E)
GUN GRIFFON	79 900	(E)
HANG ON GP 96	119 900	(E)
HIGHWAY 2000	109 900	(E)
IRON MAN XO	99 900	(E)
JOHN MADDEN 97	99 900	(E)
JOHNNY BAZOOKATONE	79 900	(E)
KEYO FLYING SQUADRON 2	99 900	(E)
LOADED	99 900	(E)
MAGIC CARPET	99 900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	119 900	(E)
NBA ACTION	99 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69 900	(E)
NEED FOR SPEED	99 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99 900	(E)
NIGHTS	109 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	89 900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99 900	(E)
RAYMAN	89 900	(E)
SEA BASS FISHING	109 900	(E)
SEGA RALLY	129 900	(E)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	99 900	(E)
SIM CITY 2000	119 900	(E)
SKELETON WARRIOR	89 900	(E)
SLAM'N & JAM	79 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	89 900	(E)
STREET RACER	109 900	(E)
STRIKER 96	99 900	(E)
THE STORY OF THOR	89 900	(E)
THEME PARK	99 900	(E)
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	69 900	(E)
TOMB RAIDER	109 900	(E)
TOSHINDEN	99 900	(E)
TRUE PINBALL	99 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99 900	(E)
VALORA VALLEY GOLF	109 900	(E)
VICTORY GOAL INTERNATIONAL	89 900	(E)
VIRTUA COP 2	109 900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	79 900	(E)
VIRTUAL GOLF	99 900	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	99 900	(E)
WIPE OUT	99 900	(E)
WORLD CUP GOLF	109 900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL 2	99 900	(E)
WORLDWIDE SOCCER 97	119 900	(E)
X-MAN	79 900	(E)

MEGA DRIVE

89 900

109 900

119 900

109 900

109 900

109 900

79 900

109 900

109 900

109 900

109 900

MEGADRIVE		
AAH REAL MONSTER	49 900	(E)
ADDAMS FAMILY 2	79 900	(E)
ALIEN SOLDIER	89 900	(E)
ANIMANIACS	79 900	(E)
ARCADE CLASSIC	69 900	(E)
ASTERIX - THE POWER OF THE GODS	89 900	(E)
BATMAN & ROBIN	109 900	(E)
BATMAN FOREVER	69 900	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109 900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	59 900	(E)
COMIX ZONE	79 900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79 900	(E)
DAFFY DUCK	69 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	49 900	(E)
DISNEY COLLECTION	79 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	89 900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	59 900	(E)
DYNAMITE HEADDY	49 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99 900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59 900	(E)
FEVER PITCH	69 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	79 900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	89 900	(E)
GENERALE CHAOS	59 900	(E)
GRAND SLAM TENNIS TOURNAMENT	49 900	(E)
HARD DRIVIN	69 900	(E)
HYPERDUNK	69 900	(E)
I PUFFI	89 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79 900	(E)
JOHN MADDEN 97	109 900	(E)
JUDGE DREDD	69 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	89 900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89 900	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	59 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	89 900	(E)
MRS PACMAN	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79 900	(E)
NBA LIVE 97	109 900	(E)
NHL HOCKEY 97	109 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109 900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89 900	(E)
PAC PANIC	59 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	99 900	(E)
PINOCCHIO	119 900	(E)
PITFALL	69 900	(E)
POCAHONTAS	119 900	(E)
PREMIER MANAGER 97	119 900	(E)
PRIMAL RAGE	69 900	(E)
RED ZONE	69 900	(E)
REVOLUTION X	69 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
RISTAR	59 900	(E)
ROAD RASH	59 900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49 900	(E)
ROLO TO THE RESCUE	59 900	(E)
SHAQ-FU	59 900	(E)
SKELETON KREW	59 900	(E)
SONIC 3	109 900	(E)
SONIC 3D	109 900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69 900	(E)
SONIC COMPILATION	79 900	(E)
SPARKSTER	69 900	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69 900	(E)
SPIROU	99 900	(E)
SPORTS COMPILATION	99 900	(E)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	89 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER SKIDMARKS	69 900	(E)
SYNDICATE	79 900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	69 900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59 900	(E)
THE LION KING	79 900	(E)
THE OOZE	79 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
TIME KILLER	99 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	119 900	(E)
TINY TOONS	79 900	(E)
TOTAL FOOTBALL	89 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	89 900	(E)
TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS -	79 900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	109 900	(E)
VECTOR MAN	99 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	109 900	(E)
VR TROOPERS	99 900	(E)
WARLOCK	69 900	(E)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	49 900	(E)
WORMS	89 900	(E)
WWF RAW	119 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119 900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49 900	(E)
YOGI BEAR (GOLD RUSH)	89 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)
ZOOP	59 900	(E)

SUPER NINTENDO

145 900

119 900

139 900

139 900

149 900

SUPERNINTENDO		
90 MINUTE	129 900	(E)
ACTRISER	69 900	(E)
AIR CAVALRY	145 900	(E)
ANIMANIACS	69 900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129 900	(E)
BATMAN FOREVER	89 900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129 900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139 900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79 900	(E)
CANNON FODDER	79 900	(E)
CLAYMATES	59 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	99 900	(E)
DESERT FIGHTER	99 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139 900	(E)
DOOM	119 900	(E)
DRACULA	89 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109 900	(E)
F ZERO	79 900	(E)
FEVER PITCH	69 900	(E)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
FINAL FIGHT 3	139 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	89 900	(E)
FULL THROTTLE -ALL AMERICAN RACING-	129 900	(E)
HAGANE	89 900	(E)
HUNGRY DINOSAUR	89 900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	129 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89 900	(E)
ITCHY & SCRATCHY GAME	69 900	(E)
IZZY'S QUEST	99 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99 900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	79 900	(E)
KILLER INSTINCT	79 900	(E)
KIRBY'S DREAM COURSE	89 900	(E)
KIRBY'S GOST TRAP	59 900	(E)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	99 900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109 900	(E)
MEGA MAN X 2	139 900	(E)
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	89 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119 900	(E)
MOHAWK & HEADPHONE JACK	119 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149 900	(E)
NBA GIVE N'GO	159 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	89 900	(E)
NHL HOCKEY 96	119 900	(E)
NINJA WARRIOR	119 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	129 900	(E)
ON THE BALL	59 900	(E)
PARODIUS	69 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99 900	(E)
PILOT WING	69 900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69 900	(E)
PINOCCHIO	139 900	(E)
POCKY & ROCKY 2	119 900	(E)
POWER PIGGS	129 900	(E)
POWER RANGERS	119 900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	149 900	(E)
PREISTORIK MAN	89 900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69 900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119 900	(E)
RED ALARM	89 900	(E)
REVOLUTION X	79 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69 900	(E)
SECRET OF EVERMORE	159 900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	109 900	(E)
SHAQ-FU	79 900	(E)
SPAWN	89 900	(E)
SPIROU	119 900	(E)
STARGATE	89 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
SUPER BATTLETANK 2	89 900	(E)
SUPER BC KID	59 900	(E)
SUPER BOMBERMAN	69 900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	139 900	(E)
SUPER DROPZONE	59 900	(E)
SUPER GHOULS & GHOST	89 900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109 900	(E)
SUPER MARIO KART	99 900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69 900	(E)
SUPER METROID	59 900	(E)
SUPER PUNCH OUT	59 900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79 900	(E)
SUPER TENNIS	69 900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	139 900	(E)
THEME PARK	129 900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	129 900	(E)
TINY TOONS	89 900	(E)
TOY STORY	139 900	(E)
TRUE LIES	119 900	(E)
UNIRALLY	69 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	79 900	(E)
WING COMMANDER	59 900	(E)
WORMS	109 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	109 900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139 900	(E)
YOUNG MERLIN	69 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)

GAME BOY

69 900

59 900

79 900

59 900

69 900

59 900

59 900

79 900

149 900

109 900

119 900

119 900

149 900

69 900

59 900

59 900

119 900

79 900

159 900

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

PLAYSTATION

3D LEMMINGS	99.900	(E)	CHESSMASTER 3D	119.900	(E)	GUNSHIP 2000	99.900	(E)	PRIMAL RAGE	99.900	(E)	TEKKEN 2	99.900	(E)
A-TRAIN	99.900	(E)	CRASH BANDICOOT	99.900	(E)	HYPER MATCH TOUR TENNIS	99.900	(E)	PRIME GOAL SOCCER	99.900	(E)	THEME PARK	99.900	(E)
ACTUA GOLF	99.900	(E)	CYBERIA	99.900	(E)	IMPACT RACING	79.900	(E)	PRO PINBALL - THE WEB	99.900	(E)	TIME COMMANDO	99.900	(E)
ACTUA SOCCER	99.900	(E)	D	99.900	(E)	IN THE HUNT	99.900	(E)	PROJECT OVERKILL	99.900	(E)	TITAN WARS	99.900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	99.900	(E)	DARK STALKER - VAMPIRE HUNTER	99.900	(E)	INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99.900	(E)	RAYMAN	89.900	(E)	TOMB RAIDER	99.900	(E)
AGILE WARRIOR	99.900	(E)	DAVIS CUP TENNIS	99.900	(E)	IRON & BLOOD	99.900	(E)	RETURN FIRE	99.900	(E)	TOP GUN	99.900	(E)
AIR COMBAT	99.900	(E)	DESTRUCTION DERBY	89.900	(E)	IRON MAN X/O	99.900	(E)	RIDGE RACER REVOLUTION	99.900	(E)	TOSHINDEN 2	99.900	(E)
ALIEN TRILOGY	109.900	(E)	DIE HARD TRILOGY	99.900	(E)	JOHN MADDEN 97	99.900	(E)	RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	79.900	(E)	TOTAL ECLIPSE	89.900	(E)
ANDRETTI RACING	99.900	(E)	DISCWORLD	99.900	(E)	LOADED	89.900	(E)	ROAD RASH	99.900	(E)	TOTAL NBA 96	99.900	(E)
ASSAULT RIGS	99.900	(E)	DISTRUPTOR	109.900	(E)	MOTOR TOON GRAND PRIX 2	99.900	(E)	ROBO PIT	99.900	(E)	TUNNEL B1	99.900	(E)
AYRTON SENNA GO KART	89.900	(E)	DRAGON BALL Z	119.900	(E)	MYST	99.900	(E)	SHOCK WAVE ASSAULT	89.900	(E)	TWISTED METAL	99.900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL	99.900	(E)	EARTH WORM JIM 2	99.900	(E)	NBA JAM EXTREME	99.900	(E)	SIM CITY 2000	109.900	(E)	VIEW POINT	89.900	(E)
BLAM MACHINE HEAD	99.900	(E)	FADE TO BLACK	99.900	(E)	NHL HOCKEY 97	99.900	(E)	SKELETON WARRIOR	99.900	(E)	WILLIAM ARCADE	89.900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89.900	(E)	FIFA SOCCER 97	99.900	(E)	OLYMPIC GAMES	89.900	(E)	SLAM 'N & JAM	89.900	(E)	WING COMMANDER 3	99.900	(E)
BURNING ROAD	89.900	(E)	FINAL DOOM	89.900	(E)	OLYMPIC SOCCER	89.900	(E)	SOVIET STRIKE	99.900	(E)	WIPE OUT 2097	99.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)	FLOATING RUNNER	99.900	(E)	PANZER GENERAL	99.900	(E)	SPACE HULK	109.900	(E)	WORMS	89.900	(E)
CASPER	99.900	(E)	FORMULA 1	99.900	(E)	PENNY RACER	99.900	(E)	STAR GLADIATORS	99.900	(E)	WWF WRESTLING MANIA ARCADE	89.900	(E)
CHEESY THE MOUSE	99.900	(E)	FRANK BIG HURT BASEBALL	99.900	(E)	PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	99.900	(E)	STARFIGHTER 3000	99.900	(E)	X-COM	99.900	(E)
			GEX	99.900	(E)	PGA TOUR GOLF 97	99.900	(E)	STREET RACER	99.900	(E)	X2	119.900	(E)
			GRID RUNNER	99.900	(E)	PO'ED	109.900	(E)	SUPER SONIC RACER	109.900	(E)	ZERO DIVIDE	99.900	(E)

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

CDROM, Pc, AMIGA, CD32

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn

SuperNintendo-GameBoy-Jaguar

3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@QUEEN COMPUTER.IT
url: HTTP://WWW.QUEEN COMPUTER.IT

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti,
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto, Fabio "Bio" Massa, Diego Cortese, Massimo Ferrari, Marco "End" Ravetto, Marcello Cangialosi.

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus - Emap Images UK*.
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati.
Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati.
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni.
Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 23444201 intestato a Jackson Libri S.r.l. via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Rage Racer 64

Dopo Ridge Racer e Ridge Racer Revolution, la Namco torna alla carica con quello che dovrebbe rappresentare il racing game definitivo...

Le innovazioni ci sono, la realizzazione tecnica pura, ma saranno riusciti i programmatori Namco a conferire al proprio titolo quella giocabilità necessaria per fare di *Rage Racer* un classico per PlayStation? Leggete la recensione e lo saprete, curiosoni...

Winning Eleven '97 80

Calcio, calcio e ancora calcio!

La Konami fa sul serio. In attesa dell'ormai prossimo *International Soccer Deluxe* (preview a pagina 36) la casa nipponica ci propone un titolo pedatorio che, almeno dal punto di vista grafico, non sembra avere rivali su nessuna console a 16 o 32-bit. Di quelle a 64 per ora non ci preoccupiamo, visto che non esistono simulazioni calcistiche...

Speciale 42

I Videogiochi fanno male?

Proseguono gli Speciali esclusivi di Super Playstation Console. In questo numero esaminiamo il rapporto tra videogiochi e stampa extra-settore. E non giocate troppo o potrebbero cadervi gli occhi!

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6 *SEMPRE PIÙ LUNGA... LA POSTA DEL BITTANTI*

FAQ: 16 *LE DOMANDE PIÙ FREQUENTI DEI LETTORI DI* SUPER. *CON TANTO DI RISPOSTA!*

PLAY-WORLD: 18 *EDIZIONE STRAORDINARIA! ULTIME NOTIZIE!!!*

BIG IN JAPAN: 24 *IN DIRETTA DA TOKYO DIEGO CORTESE CON LE ULTIME INVENZIONI DI QUEI PAZZI CON GLI OCCHI A MANDORLA.*

SUPERTRIX: 90 *TRUCCHI TOSTI PER TUTTI I GOSTI E LA SECONDA PARTE DELLA GUIDA AL MITICO F1.*

PRIMO PIEDE: 97 *SI VENDE, SI COMPRA, MA VOLENDO SI PUÒ ANCHE SCAMBIARE!*

PREVIEW:

HEXEN 32
I. SUPERSTAR SOCCER D. 36
RESIDENT EVIL 2 28
THE CROW - CITY OF ANGELS 34
WARGODS 30
WILD 9 38

REVIEW:

BLAST CHAMBER 78
BREAK POINT 50
CONTRA 88
FIRO & KLAWD 70
HARDCORE 4X4 54
IN THE ZONE 2 86
JET MOTO 82
PERFECT WEAPON 76
PITBALL 84
PLAYER MANAGER 58
RAGE RACER 64
RE-LOADED 72
ROBOTRON X 52
TEMPEST X 74
VICTORY BOXING 60
WILLIAMS ARCADE HITS V.1 56
WINNING ELEVEN '97 80

Editoriale

Think global. Act local

Quando leggerete queste righe, saremo già entrati nel 1997, sempre che gli alieni non abbiano deciso di sbriciolare il nostro pianeta poche ore prima di Capodanno. Sarà interessante vedere se e come Sony riuscirà a mantenere la leadership ora che Nintendo commercializzerà in Europa Nintendo 64 e che nuovi colossi del calibro di Matsushita tenteranno di colonizzare un mercato in continua espansione.

Nel periodo pre-natalizio, la richiesta di PlayStation era così alta che la stessa Sony ha incontrato problemi a rifornire i rivenditori con un numero sufficiente di console. I corrieri internazionali hanno fatto la spola tra Chiba, Giappone, sede di uno dei più grandi stabilimenti di console Sony e il resto del mondo. Il colosso dell'elettronica di consumo ha superato negli Stati Uniti - addirittura prima di Natale - il miliardo di dollari di fatturato ottenuto dalla vendita combinata di hardware e software negli ultimi quindici mesi. La base installata di console ha superato - stando ai dati rilasciati dal *Nikkei Nippon News* - i dieci milioni di pezzi nei primi giorni di dicembre. Nello stesso periodo giungeva notizia che le prime 3000 unità del 32-bit Sony venivano ufficialmente introdotte sul mercato russo, nuovo territorio che Sony intende conquistare nei prossimi mesi dopo aver espugnato gran parte dell'Europa orientale (Polonia, Repubblica Ceca e Ungheria). La guerra del divertimento elettronico assomiglia sempre di più a una partita a *Risiko*.

Ma ridurre la strategia Sony a qualche statistica significa perdere di vista l'autentico obiettivo di Idei, il presidente della corporation nipponica succeduto al leggendario Akio Morita. Nei piani dell'ideatore della filosofia del *Digital Dream Kid*, Sony ridefinirà l'idea stessa di videogioco. L'obiettivo è quello di alterarne la percezione agli occhi dei consumatori, trasformare un oggetto ancora elitario in un bene di consumo massivo. Presentare PlayStation come il nuovo walkman significa appunto vendere un prodotto di uso elementare, tanto pervasivo da diventare quasi invisibile e di integrarsi nella mappatura mentale e fisica del consumatore. L'obiettivo sarà perseguito attraverso una politica prezzi sempre più aggressiva, la commercializzazione di videogiochi adatti a differenti target di età e attraverso una campagna pubblicitaria mirata a differenti segmenti del mercato. Il grande vantaggio di Sony rispetto ai concorrenti sta nell'essere stata in grado di intuire meglio di altri i desideri dei videogiocatori e tradurli in realtà. Ma soprattutto, Sony è stato in grado di proporre il software nella maniera giusta, sostituendo o meglio arricchendo l'immaginario collettivo di una generazione di videogiocatori di nuove icone, miti e necessità.

Non solo: se Sega e Nintendo hanno concentrato la produzione di software in Giappone finendo per tralasciare del tutto il mercato europeo, Sony ha creato tre assi (Tokyo, Foster City, California e Londra) ugualmente rilevanti dal punto di vista produttivo. Dopo l'avvento di PlayStation, l'Occidente e l'Europa in particolare non è più una semplice colonia nipponica il cui unico compito è pianificare la distribuzione del prodotto, bensì un centro operativo a tutti gli effetti. Sony, in altri termini, ha applicato perfettamente la filosofia del *think global, act local*, un'unica PlayStation capace di soddisfare le esigenze di consumatori differenti attraverso la produzione di software specifico, pensato e realizzato in un'ottica che è al tempo stesso locale e globale, ambientale e planetaria.

Tuttavia, alcune scelte di mercato appaiono opinabili. Ad esempio, per quale motivo un titolo come ***Rage Racer***, disponibile sul mercato nipponico dalla fine di novembre, sarà distribuito in Italia solo ad aprile, se tutto va bene? Inoltre, perché i giochi di ruolo sviluppati in Giappone non vengono distribuiti nel nostro paese? Ma soprattutto, perché PlayStation non compare sul mitico catalogo *Sony Inside*, vera bibbia degli otaku italioti, che pure lista televisori da cinquanta pollici a cristalli liquidi e lettori DAT che non hanno sicuramente una diffusione massiva? *We R not Ry*, maybe?

La Redazione

Think global. Buy Super.

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"Sabato pomeriggio io e Sergio siamo andati alla Iper della Folla di Malnate. Quando non sappiamo cosa fare andiamo lì, a guardare gli altri che non sanno che cazzo fare e vanno lì a vedere gli stereo da 280000 lire senza il compact."
(Aldo Nove, *Il Mondo dell'Amore*)

GENERAZIONE STANDARD. Dal punto di vista distributivo, anche in Italia va radicalizzandosi un fenomeno - l'esplosione delle grandi catene - che impone razionalità consumistica e merci ben allineate sugli scaffali. Con un certo ritardo sono arrivati nel nostro paese colossi come *Blockbuster Video, Media World, Toys 'R Us* che si aggiungono a *Virgin Megastore* e soci. Per un mercato videoludico frammentato come quello italiano fatto di mille negozi e negozietti, l'impatto é forte e potrebbe avere conseguenze radicali. Si irrobustiscono i grandi distributori, entrano in campo nuovi soggetti dalle spalle larghe. I centri commerciali sono diventati una componente dominante del paesaggio dell'Italia nord-orientale, una delle regioni più ricche d'Europa. I luoghi comuni sono stati rimpiazzati dai non-luoghi? Forse siamo solo all'inizio di una grande rivoluzione. Leggo sul *Mondo* che Telepiù, nel tentativo di incrementare gli abbonamenti a DSTV, il pacchetto di canali ricevibili trasmessi in digitale, noleggerà i decodificatori al pubblico. Gli apparecchi - attualmente commercializzati a prezzi elevati, dal milione e sette fino ai due milioni e tre a seconda dei differenti modelli - verranno noleggiati agli abbonati per quindici mila al mese. Un'iniziativa analoga di *Canal Plus* in Francia (non a caso il colosso francese possiede la maggioranza dell'unica pay-tv italiana) ha consentito alla neonata tecnologia digitale di raggiungere in pochi mesi un buon livello di penetrazione. Mi chiedo se un'operazione di questo genere possa essere ripetibile in ambito console. Catene come *Blockbuster* non si limitano a noleggiare il software, bensì anche l'hardware. Immaginate se la pratica si diffondesse a livello mainstream con il supporto dalle grandi case di produzione delle macchine da gioco. Dopo tutto, nessuno fa soldi vendendo l'hardware ludico. Se la tanto discussa convergenza tecnologica favorisse l'avvento di forme di distribuzione alternative a quelle attuali (ossia vendita di prodotti hard tramite la mediazione di rivenditori) come la trasmissione via satellite o cavo di contenuti digitali, anche le modalità di commercializzazione dell'hardware cambierebbero. In Giappone, sistemi ludici come il *Satellaview Nintendo* hanno riscosso un buon successo. In America è disponibile ormai da qualche tempo il *Sega Channel*. Le case che producono hardware si reinventano come network specializzati nel *narrowcasting*. Non parleremmo più di possessori di console, ma di abbonati a servizi Sony/Sega/Nintendo/Matsushita... Strano che un colosso dell'elettronica di consumo come Sony non abbia ancora colonizzato le nuove frontiere di un mercato potenzialmente massivo. Forse Idei teme un fallimento modello Columbia Pictures. L'ultima volta che sono stato negli States, a novembre, ho notato un grande interesse attorno ai set top box che trasformano l'apparecchio televisivo in una sorta di network computer, in un terminale Internet. La stessa Sony ha in catalogo un modello. Non so quanto successo potranno riscuotere questi ibridi. Quello che ho in mente è un sistema di intrattenimento casalingo modulare che riceva dati direttamente dal satellite, strumento che consente di trasmettere grandi quantità di informazioni in tempi rapidissimi, a differenza dei doppini di rame delle linee telefoniche ed è una tecnologia molto più economica rispetto alla fibra ottica che Stream sta faticosamente e lentamente disseminando nella penisola. Il software dei nuovi decoder digitali viene aggiornato costantemente dal provider. Se fosse possibile realizzare un sistema analogo per le console, sarebbe il massimo. I nuovi sistemi operativi delle console verrebbero trasmessi immediatamente a tutti gli abbonati, insieme ai contenuti ludici! E se il futuro dei videogames avesse la forma di una smart card?

Matteo Bittanti

LA TEORIA DEL VIDEOGIOCO POSTMODERNO

Didimo is back! Ebbene sì, sono indietro! (come tradurrebbero alcuni dei miei studenti, o, ancora peggio, "*sono schiena*"!) Your friendly Italian in the US sta sopravvivendo a fatica a un altro Natale nel paese più consumista del mondo. Non fraintendetemi, adoro Natale; ma se in Italia si incominciano a mettere le decorazioni per le strade verso la metà di Novembre, qui i centri commerciali vengono addobbati con mega-alberoni, grossi festoni di pessimo gusto, palle di cristallo giganti con dentro audioanimatroni di Babbo+GentileConsorte+Renne +Neve già alla fine di SETTEMBRE! Mi sembra un attimo esagerato. E poi già di per sé i Mall [=centri commerciali] mi sembrano sufficientemente finti... In Europa le vie del centro sono una delle parti migliori della città, qui invece una delle peggiori; lo shopping si fa nei Mall, che vogliono assomigliare a una via del centro... di plastica, artificiale. Da un paio di settimane a questa parte tutti corrono in massa nei Mall, e corrono da negozio a negozio, e corrono, e corrono, e sembra che abbiano dipinto in faccia "*comprare! comprare!*". E sono stressati, incavolatissimi e pericolosi.[1] E che c'entra questa ressa coi giochini, si chiederanno i miei piccoli lettori? Considerate che le code maggiori si stanno formano davanti ai negozi di giocattoli e di videogiochi dove si sparge la voce che sia arrivata una partita di Nintendo64. Nei *Toys'R'Us* e *Electronic Boutiques* della mia zona ci sono già state baruffe tra genitori che cercavano di accaparrarsi il regalo di Natale in assoluto più ambito per i loro pargoletti; non é un caso che ogni negozio di giocattoli abbia un ottimo servizio d'ordine durante le feste. Nintendo 64 per ora non ha un volume di vendite paragonabile a Playstation e Saturn solo perché non ce n'é abbastanza da vendere: nei negozi della mia zona ci sono liste di attesa di 300 e spingi persone per ogni partita media di10-15 N64. Se si dà credito soltanto ai dati di vendita, attualmente il Saturn sta vendendo molto più di

Playstation e N64. Ma...Ta-dah! Queste cifre non tengono conto di un fenomeno tipico del mercato USA e a noi assolutamente sconosciuto: qui il consumatore può riportare indietro OGNI prodotto di cui PER QUALSIASI RAGIONE non sia soddisfatto ENTRO TRE MESI; non è tenuto a dare alcuna spiegazione riguardo al motivo della resa, e può ottenere indietro i propri soldi, non soltanto un cambio con qualcosa di equivalente. Molti negozi offrono un periodo di resa molto più lungo dei tre mesi standard, a volte addirittura una garanzia totale a vita. Mi sembra che ciò la dica lunga sull'onestà degli americani; un sistema simile nel Belpaese? Permettetemi di ridere sarcasticamente a crepapelle [hey, ho detto onestà, non stupidità! Vi ho sentito, sapete?]. Un manager di *Toys'R'Us* mi raccontava ieri di essere convinto che la maggior parte dei Saturn venduti saranno riportati subito dopo Natale: i genitori [tirchi-assenti-indifferenti] hanno comprato Saturn a causa dei tre giochi inclusi [=miglior rapporto qualità-prezzo, valore chiave per l'avveduto Americano medio], ma i ragazzini non lo vogliono, e lo riporteranno indietro. Peccato, perché personalmente (ho tutti e tre i sistemi) gioco molto di più con Saturn che con Playstation; e, escluso ***Mario***, lo preferisco anche al N64. Ma, diciamocelo, di casini la Sega ne ha combinati niente male. Quanti di noi sono stati fregati per benino da Mega CD e (tono lugubre) dal 32X? La casa di Sonic ha un bel po' da farsi perdonare dai consumatori, non per nulla adesso offre promozioni e regala giochi-sicut-sorpresine-delle-patatine: oggi è uscito ***Christmas Nights***, versione natalizia speciale di uno dei migliori prodotti Sega degli ultimi tempi, totalmente aggratis e allegato a *Next Generation*, rivista indigena. Bello, bello, bello, molto più di un demo giocabile, un vero piccolo gioiello pieno di sorprese. Ma, insomma, è il minimo che possano fare per farsi perdonare. Pessimo, pessimo marketing; qui siamo incavolati a migliaia ANCHE perché Sega non ci ha mai spedito il gioco (***Virtua Fighter Remix***) che ci aveva promesso oltre un anno fa con una promozione di vendita. Quasi quasi meritano di scomparire. Già che ci siamo, due parole su *Net Link*. Mmhhh. Devo ammettere che appena ne ho sentito parlare non ho potuto fare a meno di fare un'apocalittica associazione mentale con la tastiera computer per Intellivision, progetto disastroso di ormai 13 anni fa; essa doveva rappresentare la salvezza per un sistema che cercava disperatamente di restare sul mercato, e ne è stato invece il colpo di grazia. Accesso Internet a poco prezzo? Andiamo, 199$ (senza tastiera) è considerato un SACCO di soldi qui, ti ci puoi comprare un sistema nuovo. Accesso Internet per tutti? Ri-andiamo, qui tutti: a) o hanno già un computer con modem (un sistema multimediale da iper-sballo costa sotto i 1600$) o b) hanno facile accesso a un computer in rete: tutte le scuole, tutte le biblioteche pubbliche hanno a disposizione computer con accesso in rete, e aggratis, e per quanto tempo si vuole, spesso 24 ore su 24. Giochi multigiocatore in linea? Siamo realistici, perché spendere soldi per attrezzatura e telefono per giocare con uno sconosciuto a centinaia/migliaia di miglia di distanza quando possono venire a casa tua i tuoi amici, aggratis, e ringraziarti pure per questo? Insomma, è vero che i nostri amici yankee sono un po' alienati, ma mica poi così tanto. E in ogni caso si potrebbe giocare solo a ***Sega Rally***, per ora (e mi sa ancora per un sacco di tempo). Senza contare l'impossibilità di salvare i dati caricati. I miei soldi per *Net Link* mica li prendono, così imparano a darci delle sole come quella famosa upgrade a 32-bit che tanto faceva rassomigliare il Megadrive a un cesso, letteralmente. Ah, a proposito (tono lugubre-ironico) anche Nintendo ha avuto la brillante idea di mettere sul mercato VirtualBoy. Mal comune, mezzo gaudio. Ma i consumatori mica sono cretini; forse negli anni '80 potevamo anche comprare di tutto, purché fosse "elettronico+gioco", ma oggi la situazione è spazialmente diversa. Se i videogiochi di questa generazione vogliono sopravvivere, devono darci qualità, altrimenti scompaiano nell'inferno dei videogiochi mediocri, insieme a 3DO, CD-i e panzanate varie, lì nel Tartaro dove è pianto, stridor di denti e ***Rise of the Robots*** a tutto spiano (NO, ***RISE*** NO!). A proposito di mediocrità, sono

[1] *MI VIENE IN MENTE UN FRAMMENTO DEL MITICO MONOLOGO DI MORETTI, IN* BIANCA..." DI SABATO FACCIO SU E GIÙ CON LE SCALE E MOBILI DEI GRANDI MAGAZZINI. QUANTE PERSONE CHE FATICANO PER STARE AL PASSO COI TEMPI, PER ESSERE MODERNI"

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TRAMITE POSTA E CORRIERE

CONTINUA L'OFFERTA 2 GIOCHI PSX A L. 139.000 !!! TELEFONACI !!!

LE CONSOLES
PLAYSTATION + PAD + MEMORY CARD: L.. 499.000
PLAYSTATION + GAME: L.. 499.00
SATURN B.CO + GIOCO: L.. 539.000
INTERNET KIT SATURN USA: L. 399.000
NINTENDO 64 UNIVERSALE: L.. 520.000
NINTENDO 64 + GAME: L.. 699.000
VOLANTE PSX + GAME: L.. 229.000

NEWS PSX JAP
VIRTUAL SHIRYU NO KEN — FINAL FANTASY VII
PRINCESS MAKER — RAY STORM
METAPHILIST M.X. 2297 — WING OVER
GE GE GE KITARO — RAY TRACER — DRIFT MASTER

NEWS N64
J-LEAGUE PERFECT STRIKER 64
WILD CHOPPERS — REV LIMIT
STAR FOX 64 — TUROK

DISPONIBILI TUTTI I GADGET E LE NOVITÀ DAL NUOVO MONDO E DALL'ESTREMO ORIENTE

globalmente MOLTO deluso dalle uscite natalizie statunitensi; come tali considero i giochi usciti dopo la seconda metà di novembre (quindi non vi preoccupate, ***Tomb Raider*** non fa parte del mucchio). E ricordatevi che qui il mercato parallelo giapponese è talmente marginale che in pratica non esiste. Credo che S-S-N si stiano sornionamente-subdolamente preparando per una massiccia guerra a base di killer applications nel corso del prossimo anno... Ma nel frattempo io sto ri-giocando a ***Chrono Trigger, Super Mario RPG*** e ***Nights*** (oltre al mio venerando-venerabile PC Engine), tanto per ricordarmi di come sono fatti i giochini che valga veramente la pena giocare. A proposito, ancora neri perché ho affermato che ***Mario*** è mille volte meglio di ***Crash Bandicoot***? Non solo lo ribadisco, ma vi spiego anche meglio perché. Qualche giorno fa meditavo sul romanzo postmoderno (*ommadonna* direte voi) e ho ampliato la mia meditazione ai giochini (*ahmmenomale* ri-direte voi). Viviamo nell'epoca di ciò che gli operatori culturali definiscono postmoderno; ogni buon "cultural artifact" = manufatto culturale (vale a dire un libro, un film, e et voilà, contributo personale di Didimo, anche un videogioco) presenta caratteristiche specifiche che fanno sì che tale prodotto risponda alle esigenze del consumatore contemporaneo. In pratica l'uomo del postmoderno produce "cultural artifacts" non solo per creare qualcosa di bello (esigenza primaria umana coesistente col bisogno di distruggere sempre tutto), ma, spinto da una sempre maggiore incertezza metafisica ("chi sono, da dove vengo, dove vado, perché i giochini sono così cari, etc, etc") li crea allo scopo specifico di esplorare il mistero della vita e di liberarsi dallo stress sempre crescente. Tenute presenti le succitate premesse, eccovi alfine la mia... TA-DAH!

TEORIA DEL VIDEOGIOCO POSTMODERNO

(Copyright Didimo '96)

Offre al fruitore la massima soddisfazione possibile il prodotto culturale videoludico (leggasi: giochino) che presenti tutte le seguenti caratteristiche:

1) Il prodotto culturale deve porsi come possibilità di vivere una vita alternativa a quella che il fuitore sta vivendo nel mondo "reale"; ciò è operato attraverso il meccanismo di identificazione col personaggio principale di tale prodotto.

2) Il prodotto deve prevedere una Quest, vale a dire una ricerca, una caccia lunga e articolata di qualcosa non soltanto di mancante, ma soprattutto di "segreto". Non solo; la Quest deve essere ben articolata, avvincente, e non unica: essa deve essere infatti divisa in molteplici sotto-quest. Lo scopo di Quest e sotto-quest è di a) tenere vivo l'interesse dello stressatissimo fruitore, e b) essere al tempo stesso metafore (=immagini, simboli) della QUEST ULTIMA, la ricerca del senso della vita che accomuna tutti i mortali.

3) Il percorso della Quest non deve essere né evidenten né imposto al fruitore, perché questi ne provi adeguato piacere: egli deve infatti avere la sensazione di essere libero e di essere intelligente abbastanza da scoprire da sé le HINT, i messaggi nascosti disseminati lungo il percorso e che guidano il fruitore nel corso della Quest.

4) Dal primo e dal secondo carattere deriva che il prodotto deve prevedere l'interazione del fruitore con numerosi personaggi, che lo aiutino nel trovare le HINT per risolvere la Quest. L'interazione avviene attraverso un dialogo con i personaggi da cui il fruitore PUO' (se sufficientemente accorto) estrarre dati necessari a risolvere sotto-quest e Quest. Perché il godimento sia elevato le HINT espresse dai personaggi non devono essere ovvie, senno il fruitore crede di essere stupido. Neppure devono essere frustranti, perché il fruitore deve liberarsi dallo stress, mica beccarsi un esaurimento, o peggio, dover correre a comprarsi un hint-book (o passare ore su Internet per trovare la soluzione). I personaggi devono essere moltissimi, perché ciò accresce la complessità della ricerca, offrendo maggiore gratificazione.

5) Il fruitore deve essere gratificato dalla soluzione della Quest; ma deve anche esserlo nel corso della ricerca, magari entrando in possesso di elementi parziali che lo condurranno alla soluzione finale.

CONCLUSIONI ED ESEMPLIFICAZIONI

Mario 64 passa brillantemente tutti i punti, qualificandosi come gioco postmoderno per eccellenza. La Quest è articolata (non solo la liberazione della principessa tonna che si fa imprigionare sempre, ma anche l'eliminazione del principio stesso del Male, Bowser); si interagisce con un mucchio di personaggi che danno indicazioni o gratificano (regalano stelle), e ha un finale cinematico da Oscar. Discorso simile per le serie di ***Zelda*** e ***Final Fantasy***; idem per ***Chronotrigger*** e ***Wonderboy*** dal numero 3 in poi; ***Tomb Raider*** è un bel po' carente sotto il punto di vista dell'interazione con altri personaggi (la bella è sola e scontrosa, pare), che diminuisce di un bel po' il piacere della Quest. ***Crash Bandicoot*** fallisce da quasi tutti i punti di vista, perché il percorso è prefissato, limitando totalmente la libertà di esplorazione del fruitore; la Quest è miseruccia (contro chi si combatte? Perché liberare quella femmina Bandicoot sghemba e tonna?), niente interazione coi personaggi (bisogna solo farli fuori, niente hints). Al massimo è un gioco moderno (nel senso di: dal Congresso di Vienna in poi... E' ancora frutto-prodotto della ricerca del "bello in quanto tale", bella grafica e niente arrosto), non di sicuro postmoderno. Stressato come sono, non me ne può fregare di meno di completarlo. Ah, per inciso: applicate i criteri succitati, invece che ai giochini, al romanzo contemporaneo, e funzionano a meraviglia. Prendete *Il nome della rosa* di Umberto Eco, il romanzo postmoderno italiano per eccellenza: la storia è avvincente e ci si indentifica con Adso e William di Baskerville a meraviglia; la Quest è il risolvere il mistero dell'Abbazia; il fruitore ha libertà di percorso, nel senso che può scegliere di sorbirsi le pallose parti di filosofia, storia e teoria delle religioni oppure può saltarle a pié pari; può inoltre essere accorto da seguire le hint che porteranno alla soluzione della quest, o essere tonno e non accorgersi di un tubo. I personaggi sono tantissimi e offrono le hint al personaggio principale, e, con lui, al lettore; la ricerca è gratificante e il finale è spettacolare. Un discorso simile si può fare per il mitico *Seminario sulla gioventù* di Aldo Busi; mentre un altro romanzo di Eco, *Il pendolo di Focault*, fallisce miseramente dal punto di vista del finale, quinta caratteristica del postmoderno didimiano: quanti, come il sottoscritto, giunti all'ultima pagina hanno letteralmente buttato via questo libro, delusissimi, borbottando "*ho perso un mese del mio tempo?*". Così vecchiume tipo *Se una notte d'inverno un viaggiatore...* di Calvino non passa neanche alle semifinali. Applicate i criteri suddetti a tutti i giochini che volete, valutate criticamente la sensazione di piacere e di gratificazione che avete provato nel giocarli/risolverli, e sappiatemi dire (oddio, le ore passate a ***Forgotten Worlds*** per poi finirlo e trovarsi davanti a uno schermo nero con sopra scritto *Congratulations*? AAAHHHHRGGHHHH! E ***Galaga***? Mitico spara-spara, ma dopo un'ora di strage di alieni/lotta per la sopravvivenza, "cui prodest?" = cchiccelofafffà?). Oppure applicateli al vostro romanzo contemporaneo preferito, andate a raccontarlo al vostro prof. di letteratura, prendetevi i complimenti che vi farà e ringraziatemi mentalmente. I complimenti ve li farà, a meno che sia deficiente andante; nel qual caso non capirebbe nemmeno i giochini, figuriamoci i libri (anzi, magari è il contrario). Non c'è prof peggiore di un pessimo prof. di letteratura (memento, Didimo!). Ah, Natale. Anche alla tenera età a cui mi ritrovo, Natale per me si associa ancora automaticamente a giocattoli. E se avete l'impressione che gli Americani siano un popolo di giocherelloni, avete assolutamente ragione. E non lo trovo per niente riprovevole, anzi. Dando un'occhiata alle classifiche di vendita di questa stagione natalizia, ci si rende conto che i giocattoli più venduti sono prodotti non strettamente per bambini, o, se preferite, per bambini di tutte le età. Oltre a N64, Playstation e Saturn, oltre a *Tickle me Elmo* [un pupazzo basato sulla fortunata serie televisiva *Sesame Street* che ride e scalcia se gli si fa il solletico, adatto per pargoli in età prescolare, e per cui in questo momento i genitori di tutta America si stanno scazzottando nei negozi di giocattoli], il giocattolo più ambito di questo Natale è il gioco elettronico in assoluto più tridimensionale. Scordatevi di ***Super Mario***! E' battaglia a raggi laser in carne ed ossa, e i bersagli siete voi. *Laser Challenge* della Toymax é l'ultimissima versione di *Laser Tag*: pistole che sparano raggi infrarossi (non veri e propri laser, così è un minimo meno pericoloso!) e sensori da attaccare al corpo che registrano i colpi andati a segno. La versione originale risale al 1987 e, benché molto divertente, impallidisce di fronte ai miglioramenti tecnici della versione '96. Questi includono effetti sonori "to blow your mind", un pulsante di "ricarica" (le pistole hanno sei colpi continui, dopo di che bisogna realisticamente "ricaricare") e un utilissimo pulsante di reset a infrarosso, che consente di iniziare un'altra partita senza fermarsi a

spegnere/riaccendere tutti gli interruttori. Con gli amici abbiamo passato un'intera domenica a rincorrerci nel bosco sotto casa, e non me ne frega niente di cosa abbiano pensato i vicini, è divertentissimo. Al terzo posto nella classifica dei giocattoli più venduti/ ambiti ci sono i giocattoli di *Star Wars*. Orbene, l'età media degli acquirenti di action figures [oddio, come tradurlo? "*Personaggi articolati*" mi suona cretino, "pupazzetti" è un po' deficiente; che ne dite del neologismo didimian-italo-americano "azioni figure" :) ?] è 23 anni. A comprare *Guerre Stellari*, ma anche i nuovi *Transformers*, *Batman* e *X-Men*, non sono solo bambini, ma anche e soprattutto adulti, e per sé stessi. Il collezionista medio di *Star Wars* è cresciuto con i film di Lucas, magari possedeva i giocattoli originali del '78-'85, magari li ha distrutti o la mamma li ha buttati via, e ora se li ricompra (soprattutto perché ora guadagna e non deve più chiedere i soldi a mà e pà o aspettare Babbo Natale). Molti invece comprano *Transformers*, *Beetleborgs* e *Poveri Ranger* solo perché sono "belli" e stanno bene sugli scaffali della camera da letto. Diciamocelo, a 16 anni si avrebbe una voglia matta di fermarsi a guardare le vetrine del negozio di giocattoli come quando se ne aveva 12, ma non lo si fa perché ci si vergogna a palla. Dopo i 20 anni non te ne frega più niente, tanto ormai grande lo sei lo stesso. E se anche per voi Natale continua a voler dire un po' di melanconico rimpiantuccio perché da pargoli Santa Claus non vi ha portato il giocattolo che desideravate tanto, SMILE!, qui in USA c'è speranza. Nel vostro caso si tratta magari di Mazinga o dell'astronave di Capitan Harlock, della base dei Micronauti o del Castello di GraySkull, della roulotte di Big Jim o della sorellina-di-Barbie-che-le-giri-il-braccio-e-le-spuntan-le-tette. Nel mio caso si tratta di Major Matt Mason, l'astronauta della Mattel, che volevo per il mio sesto Natale. Beh, non dovrei lamentarmi, perché è stata colpa mia. Voglio dire, nella letterina dopotutto avevo scritto che volevo la pista Bruciapista [così si chiamavano allora le Hot Wheels, la dice lunga su quanto Didimo sia tardone] e il proiettore Festacolor, che ne poteva sapere Santa/Babbo che all'ultimo momento avevo cambiato idea? Beh, in quasi tutte le città USA ormai ci sono negozi specializzati in "vintage toys", giocattoli dagli anni '60 agli anni '80. Sono entrato in uno di essi a New York, dal nome estremamente pop di *Loves Saves the Day*, e ho temuto l'infarto per due motivi: 1) un intero scaffale pieno di basi spaziali, veicoli lunari e tute stellari di Maggiore Matt Mason, belli e nuovi, come usciti da una macchina del tempo. 2) il prezzo, circa 100 volte più del prezzo originale. Mi sono guardato di nuovo intorno per assicurarmi di non essere entrato invece in una gioielleria ed essere stato colto da allucinazioni. Ma negozi come questo hanno veramente tutto ciò che il nostro cuore bambino può aver sognato negli ultimi 30 anni. Se proprio volete rintracciare il giocattolo del vostro cuore ma non volete lasciarci il portafogli, basta andare in uno qualsiasi dei mercatini delle pulci che pullulano per ogni contea, aperti ogni domenica; qui bastano pochi dollari per accaparrarvi ciò che cercate, ma ci vuole soprattutto una bella dose di fortuna. Cominciate a invocare Bira-Bira, l'idolo che gli Internet Newsgroup hanno preposto a propiziare le Quest degli Urban Archeo-Scavengers, gente come il sottoscritto che cerca icone della cultura-pop [dischi, giocattoli, videogiochi...] sepolte nei solai, nelle cantine e nei mercati delle pulci della società contemporanea. E dire che i mercatini delle pulci in Italia al massimo hanno cose pallose tipo mobili Luigi XVI e finti reperti etrusco-latini. Ccheppallle avere quella ventina di secoli di storia in più!
E se mi dite invece che non vi ricordate più di ciò con cui giocavate da bambini, vergogna, esamino di coscienza, penitenziagite; ho una pessima opinione di coloro che crescendo hanno soffocato il Pascoliano fanciullino che è in ognuno di noi. Il mondo sarebbe migliore se tutti fossimo bambini dentro, ecc, ecc (semi-predicozzo didimiano ad libitum. Ma se non siete bimbi dentro, che piffero ci state facendo coi videogiochi?).
Sempre semi-clericalmente vostro...
Didimo@aol.com
PS: Se i media nostrani vi blaterano che *Millennium* è la serie di

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/606.89.19

Tanti Auguri **PLAYSTATION**

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	59.900
ACC LINK CABLE PAL	49.000
ACC MEMORY CARD PAL	49.000
ACC MOUSE PAL	69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	89.000
CHRONICLES OF THE SWORD	92.000
PAL AGILE WARRIOR F. 111X	89.000
PAL AIR COMBAT	89.000
PAL AYRTON SENNA CART	TELEFONARE
PAL ALIEN TRYLOGY	95.000
PAL ALON IN THE DARK	OFFERTA
PAL ANDRETTI RACING	92.000
PAL BEDLAM	95.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	89.000
PAL BLAZING DRAGON	92.000
PAL BROKEN SWORD	95.000
PAL BUST A MOVE 2	82.000
PAL CASPER	95.000
PAL CHESSMASTER 3D	95.000
PAL CHRONICLES OF SWORD	92.000
PAL COMMAND 2 CONQUERER + MOUSE	L.
PAL CYBERIA	TELEFONARE
PAL CYNDICATE WARS	TELEFONARE
PAL CRASH BANDICOOT	95.000
PAL CREATURES	TELEFONARE
PAL D	95.000
PAL DARK FORCE	92.000
PAL DARK STALKER	89.000
PAL DAWN OF DARKNESS	TELEFONARE
PAL DESCENT	DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY	89.900
PAL DESTRUCTION DERBY 2	95.000
PAL DIE HARD TRYLOGY	92.000
PAL DISCWORLD	95.000
PAL DISTRUPTOR	92.000
PAL DOOM	79.000
PAL DUKE NUKE 3D	TELEFONARE
PAL EXTREME GAME	89.000
PAL FADE TO BLACK	TELEFONARE
PAL **FINAL FANTASY 7** (JAP)	TELEFONARE
PAL FRANK THOMAS BASEBALL	TELEFONARE
PAL GT RALLY	TELEFONARE
PAL GUNSHIP 2000	89.000
PAL HEXEN	95.000
PAL HI-OCTANE	109.000
PAL HORNED OWI	TELEFONARE
PAL LAST DYNASTI	TELEFONARE
PAL LITTLE BIG ADVENTURE 2	TELEFONARE
PAL LOMAX	92.000
PAL KRAZI IVAN	89.000
PAL LOADED	69.000
PAL MADDEN '97	TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET	92.000
PAL MICROMACHINE 3D	TELEFONARE
PAL **MORTAL KOMBAT 3**	95.000
PAL MOTO CROSS	TELEFONARE
PAL MOTOR TOON GP 2	95.000
PAL MYST	93.000
PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
PAL NBA LIVE '96	OFFERTA
PAL NFL QBC '96	TELEFONARE
PAL NHL '96	TELEFONARE
PAL OLIMPIC GAMES	95.000
PAL OLIMPIC SOCCER	95.000
PAL ON SIDE	DISPONIBILE
PAL PANDEMONIUM	92.000
PAL PANZER GENERAL	TELEFONARE
PAL **PHILOSOMA**	79.900
PAL PGA '96	OFFERTA
PAL PROJECT OVERKILL	99.000
PAL PROJECT X 2	TELEFONARE
PAL **RAVE RACE** (JAP)	TELEFONARE
PAL RAYMAN	95.000
PAL **RESIDENT EVIL II** (JAP)	TELEFONARE
PAL RETURN TO ZORK	TELEFONARE
PAL RIDGE RACER	59.000
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	92.000
PAL ROAD RASH	95.000
PAL ROBOTRON X	TELEFONARE
PAL SIM CITY 2000	92.000
PAL **SOUL EDGE** (JAP)	TELEFONARE
PAL SOVIET STRIKE	92.000
PAL SPACE HULK	105.000
PAL SPOOT GOES TO HOLLYWOOD	92.000
PAL STAR GLADIATOR	TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA	69.900

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PAL STREET FIGHTER ALPHA 2	92.000
PAL STREET FIGHTER	89.000
PAL TEKKEN	89.000
PAL TEKKEN 2	DISPONIBILE
PAL THE CROW	95.000
PAL THE NEED FOR SPEED	DISPONIBILE
PAL **THEME PARK**	99.000
PAL TIME COMMANDO	TELEFONARE
PAL TOBAL N. 1	TELEFONARE
PAL TOMB RAIDER	DISPONIBILE
PAL TOP GUN	89.000
PAL **TOSHINDEN**	69.000
PAL TOSHINDEN 2	OFFERTA
PAL TOTAL NBA	89.000
PAL TRACK & FIELD	95.000
PAL TRANSPORT TYCOON	TELEFONARE
PAL TRUE PINBALL	95.000
PAL TUNNEL B1	89.000
PAL TWISTED METAL	89.000
PAL VIRTUAL OPEN TENNIS	TELEFONARE
PAL WARHAMMER	TELEFONARE
PAL WAR HAWK	89.000
PAL WING COMMANDER 3	89.000
PAL WIPE OUT	89.000
PAL WIPE OUT 2097	93.000
PAL WORLD CUP GOLF	TELEFONARE
PAL WORMS	OFFERTA
PAL **WRESTLE MANIA**	89.900
PAL X-COM	OFFERTA

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

telefilm attualmente più seguita in USA[2], non credeteci; è squalliduccio e francamente splatteroso-rivoltante, e io non ho nulla contro lo splatter in sé (si può dire TUTTO di Didimo, ma non che sia bigotto). Insomma, è nient'altro che il solito polpettone mistico-religios-millenaristico; ccchepppalle, questi qui al "mille e non più mille" ci sono arrivati davvero con mille anni di ritardo. Grazie, abbiamo già dato.
PPS: Da quando al mio club di animazione giapponese è terminata la serie di *Neon Genesis Evangelion*, mi sento un po' orfano. Vi consiglio comunque *Super Atragon*, basato sul più famoso romanzo nipponico di fantascienza del dopoguerra: gli alieni sono in mezzo a noi, letteralmente, nel senso che abitano da millenni al centro della Terra. E poi finalmente il miticissimo *Galaxy Express 999 - The signature Edition*. Come recita il retro della confezione, "*ci sono voluti 17 anni* (era uscito nel 1979), *ma sapete cosa? E' ancora valsa la pena di aspettarlo*".
PPPS: Didimo in USA insegna Italiano all'Università. Oltre a insegnare la lingua, cerca anche di insegnare la cultura del nostro paese; e per cultura intende quella viva, attuale, non frusta né libresca. Per ora ha fatto conoscere cose tipo Dylan Dog, Battisti, Lupo Alberto, Litfiba, la carbonara e l'arrabbiata; Max e Barilla, Cuore e Nutella, La Stampa e il tiramisù. Secondo voi, cos'altro DEVE far conoscere ai nostri cugini yankee, per lo più vostri coetanei (17-25), come rappresentativo della nostra augusta cultura? Eliminate cose tipo la Pausini o Ramazzotti, perché... Ma perché li conoscono già, no? [Didimo dall'America ha imparato a essere MOLTO *politically correct*] See ya!

"Ma se non siete bimbi dentro, che piffero ci state facendo coi videogiochi?". *Bella lì. In fondo chi siamo? Un gruppo di adolescenti che non vogliono crescere. A volte penso che siamo assorti a tal punto nelle nostre attività elettroniche individuali da perdere il senso della realtà - ammesso che esista una Realtà. Facciamo muro, facciamo barricate e finiamo per non riconoscerci in niente, e forse è meglio così. Persino la nostra appartenenza alla comunità videoludica è virtuale. A volte è tutto così fottutamente finto. La finzione è il grasso che unge gli ingranaggi. Chi crede che videogiocare* on line *contro avversari umani, i* MUD, netlink, *l'*e-mail *e* talk.com *possa servire davvero a sbriciolare il muro che ci separa è un illuso. Facciamo tutti parte di una collettività limitata e specifica che manifesta modi specializzati di fruizione del medium videogioco. In altri termini, noi costituiamo una subcultura. Il prefisso "sub" rimarca perfettamente la componente l'idea di "underground": fino a non molto tempo fa i videogames rappresentavano una pratica arcana per pochi eletti. Oggi il fenomeno è diventato massivo. Sono cambiate le regole del gioco. Il micro è diventato macro e al posto di* Microcosm *ci spariamo* WipEout. *E giù sangue che cola copioso dal naso. Fatto sta che i videogiochi avevano e hanno colonizzato le mie ore notturne, ormai i ritmi si sono uniformati a quelli dei miei paladini elettronici, guido astronavine e tampono asteroidi. E gli omini? Dove li mettiamo gli omini? Possiamo chiamarli ancora così ora che abbiamo a che fare con esseri formati da migliaia di poligoni assemblati con la tecnica del patchwork? Gli omini sono la preistoria/playstoria del divertimento elettronico. Gli omini stanno ai poligonoidi come gli ominidi stanno agli esseri umani. La fruizione videoludica in fondo è come una sorta di religione, tranne per il fatto che a* Super Mario *ci si dedica più spesso e regolarmente.*
La Ricerca. Bello il Videogioco Postomoderno. Sai cosa, però? Mi pare che tenda a ingabbiare la dimensione videoludica in rigorosi schemi che ne impoveriscono la ricchezza e la varietà. In altri termini, assolutizzando alcune componenti del videogioco e scartandone altre in base a criteri smaccatamente soggettivi si finisce per dare un'immagine un po' fuorviata dell'idea di divertimento e di soddisfazione derivanti da un tipo di fruizione. Perché Galaga *ha meno dignità di* Super Mario 64*? Forse perché nel primo è la componente distruttiva, la pars destruens a rappresentare l'essenza del gioco? E se la distruzione fosse l'essenza del Tutto, il senso della Ricerca? Senza tirare in ballo la Santacroce e gli scontri Baricco-Controneo, direi che se ne può parlare senza venire alle mani. Il presupposto del tuo modello è che il videogioco rappresenta l'equivalente elettronico del romanzo di formazione. Interazione elettronica vista come itinerario, come dinamica esperienziale che porta al raggiungimento della Verità. Lettura molto bella, affascinante, profonda, ma allo stesso tempo fortemente letteraria di un medium - il videogioco - che condivide con la dimensione della narrazione cartacea solo alcuni aspetti. Il videogioco-sparatutto e il videogioco-simulazione sportiva (ma sul termine simulazione parliamo più avanti), per fare due esempi, verrebbero considerate forme di intrattenimento elettronico meno soddisfacenti del videogioco postmoderno, che, dai tuoi esempi, sembra privilegiare una forma di esperienza ludica a carattere fondamentalmente individuale. Eppure sono convinto che proprio nella competizione tra più giocatori umani il videogioco risulti autenticamente soddisfacente. Il qui bidimensionale dello schermo diventa l'ora della sfida tra esseri umani, sempre inedita e avvincente, laddove la macchina tende irrimediabilmente a ripetere sé stessa, non evolve al massimo si mette a cantare girogirotondo quando cerchi di disattivarla. La Ricerca si può esplicare secondo pattern assai differenti e le risposte spesso arrivano da chi meno te lo aspetti. Lo sparatutto impone regole e norme differenti da un'avventura grafica, ma il concetto è lo stesso. Se nel primo possiamo migliorare la nostra condizione attraverso power up, nel secondo ci sono indispensabili hints e tips da compari elettronici programmati per aiutarci.* Terra Cresta *era uno sparatutto di tipo evolutivo. Il nostro personaggio cresceva letteralmente fino a diventare un drago maturo, lo stesso iter ripreso da Andromeda con l'ultimo* Panzer Dragoon. *Anche lui era in Cerca. L'idea della libertà offerta dal Videogioco Postmoderno non mi convince. Come nel reale, anche nel virtuale nessuno è libero. I vincoli sono molteplici e nel videogioco sono soprattutto tecnologici. La relatività del concetto di libertà è un punto fermo: per quanto il personaggio che controlliamo oggi possa muoversi all'interno di scenari tridimensionali anziché seguire un cammino prestabilito, resta il fatto che deve comunque performare un certo tipo di movimenti, in un certo modo, in un certo tempo. I finali saranno tre invece di uno. Ma sono limitati. Lo saranno sempre. Un videogioco è come una puntata di* Star Trek. *Kirk e soci viaggiavano di pianeta in pianeta confrontandosi ogni volta con creature, usanze, ambienti molto eterogenei. Ecco, i videogiochi sono mondi del tutto singolari, tanti pianeti sui quali ci teletrasportiamo di volta in volta alla ricerca di gratificazioni differenti (far passare il tempo, dimostrare a un avversario umano la nostra superiorità agonale etc.). Ogni videogioco/mondo è regolato da un set di regole e priorità, l'equivalente dei valori del mondo reale. Dobbiamo confrontarci con una determinata situazione che abbiamo di fronte e cercare di ottenere il massimo. Leggo nel tuo desiderio di fuggire all'imposizione di modelli di realtà da parte del videogioco una certa frustrazione sperimentata nel reale. la frustrazione delle code agli sportelli, delle risposte mai date, delle scorrettezze, delle ingiustizie, della malinconia che tutti noi sperimentiamo in qualche modo. Il videogioco ci fa vivere altre forme di frustrazione legate in rapporto analogico a quelle del cosiddetto reale. In entrambi i casi dobbiamo raggiungere un compromesso: adeguarci o lasciar perdere. Piegarci ma non spezzarci. Oppure mandare tutto a ramengo. Vale la pena di tentare comunque, anche se credo che se non si abbia la possibilità - magari remota - di vincere, tanto valga lasciar perdere. Giochiamo per divertirci, ma chi si diverte a perdere? La tua teoria andrebbe forse fatta rientrare all'interno di una più ampia Etica del Videogioco Postmoderno, di una modalità esistenziale che unisce la dimensione del reale e del virtuale. Impresa non da poco, direi, considerando che dopo duemila e passa anni di dissertazioni nessuno è riuscito a fondare un'etica capace di resistere più a lungo di una partita a* Tekken 2. *Ma vale la pena tentare. Scott, ci tiri su.*

Caro MBF,
il mostro (?) Nintendo si presenta come l'avversario numero 1 della console Sony e sta riscuotendo un successo clamoroso sia in oriente che in USA. Quel che mi chiedo è se sia veramente

2 Ho avuto la possibilità di vedere diverse puntate di Millenium, ora trasmesse regolarmente da Sky One via satellite, e devo dire che mi sono piaciute, ma non è questo che conta. Il fatto è che attorno a Chris Carter si è creata la solita hype insopportabile che glorifica finché fa comodo le performance e l'immagine di personaggi del mondo dello spettacolo o dello sport - che poi sono la stessa cosa. Non ha fatto in tempo a sgonfiarsi l'entusiasmo trendy per Tarantino, che già il maistream aveva cannibalizza-to Carter. Sotto a chi tocca... (NdMBF)

GAME STORE

FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47 - Tel. (055) 434557

SEGA SATURN

GAMES SATURN

ALIEN TRILOGY
CASPER
DAYTONA CIRCUIT EDITION
DRAGON HEART
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
MANX T. T.
PGA 97
PROJECT OVERKILL
SEGA RALLY
SONIC 3D
STREET FIGHTER ZERO 2
TOMB RAIDER
TONSHINDEN HURA
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER KIDS
VIRTUAL ON

DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES

GAMES PLAY STATION

ANDRETTI RACING
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
CASPER
CRASH BANDICOOT
DARK STALKER
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
FIFA 97
FINAL DOOM
FORMULA UNO
INTER, SUPER STAR SOCCER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NFL 97
NHL 97
PETER SAMPRAS TENNIS
PROJECT OVERKILL
SIM CITY
TEKKEN 2
TIME COMANDO
TOMB RAIDER
TUNNEL B1
WIPE OUT 2097
X MEN CHILDREN OF THE ATOM

PETER PAN
Via Priverno, 23
Latina - Tel. (0773) 691214

MORGANA
Via Dalmazia, 424
Pistoia - Tel. (0573) 903277

QUELLI CHE IL... GIOCO
Via Giotto, 18/A-B-C
Firenze - Tel: (055) 676975

SONY PLAY STATION

meritato tutto questo successo: infatti si è sempre detto che è il software che fa vendere una console, ma mi sembra che in questo caso il suddetto assioma non valga. Se c'è infatti un punto debole per il N64 questo è proprio la carenza di software, sia per quanto concerne la qualità sia per la quantità. A parte ***Mario*** (per carità, veramente stupendo) siamo di fronte al buio più totale (o quasi). ***Pilotwings, KI Gold*** e ***MK Trilogy*** non sono esattamente i titoli che vorrei giocare su una console che si è fatta attendere per anni e che prometteva di sconvolgere il mercato. Se questo non bastasse, ecco arrivare il problema dei prezzi (anche se stanno calando), oltre alla fregatura del 64DD: presto la maggior parte dei giochi suppongo uscirà per questo formato, dato che lo spazio su cartuccia si rivelerà presto insufficiente. In un futuro non troppo remoto, quindi, alla spesa per la console andrà aggiunta quella per il lettore di dischi magnetici: inutile dire che tutto ciò fa lievitare la spesa del consumatore, che potrebbe (e dovrebbe) sentirsi preso in giro. Il futuro di questa console è quindi coperto di "ma" e, indirettamente, lo è anche il futuro di PlayStation. Ora non rimane che vedere come reagirà l'Europa alla macchina Nintendo, sperando che almeno il pubblico del vecchio continente apra gli occhi di fronte alla realtà di una console ancora "immatura". Con tutto questo non voglio dire che il N64 sia da condannare su tutti i fronti, ma penso che, al momento, non meriti tutto il successo che sta riscuotendo. La mia impressione è che sia una console di transizione tra i 32-bit e le console come l'M2 o la PSX2: così su due piedi sembrerebbe una console nata male e che morirà male... Ora non mi rimane che lasciare la parola a te e ai lettori.

Massimiliano Marino
marinoa@mbox.vol.it

Carissimo MBF,

Anche se le potenzialità di Nintendo 64 sono di gran lunga superiori a quelle di PlayStation e Saturn, sono convinto che resterà sempre inferiore a queste ultime. Sono giunto a questa conclusione dopo aver meditato su alcune implicazioni delle guerre tra console in corso in questi ultimi mesi:

1. Nintendo ha scelto un formato, la cartuccia che di fatto limita fortemente le capacità della console. La belva a 64-bit potrà anche vantare effetti grafici come Z-buffering, antialiasing, texture mapping realistico, chip a 64-bit RISC customizzato etc., ma se il supporto ludico non è adeguato, tutte le potenzialità restano tali. Un CD può contenere 640 Mbyte, una cartuccia 8. Questo spiega per quale motivo diversi giochi apparsi su SS e PlayStation ora convertiti per N64 risultino peggiori rispetto alle controparti a 32-bit. Non credo che la situazione cambierà quando verrà introdotto il 64DD, visto che permangono differenze di memoria notevoli.

2. I costi e i tempi di produzione del software Nintendo sono assolutamente inadeguati. Una cartuccia per Nintendo 64 costa circa 150.000 lire contro le 99.000/119.000 lire di ogni disco compatto. Senza contare il disinteressamento di numerose software houses che non intendono rischiare costosi flop e che pertanto resteranno fedeli a Sony. Nintendo ha totalmente sbagliato supporto. Se è vero che l'aggiunta di un lettore CD avrebbe imposto un prezzo di vendita di Nintendo 64 più alto, d'altra parte l'acquisto combinato di N64+64DD non mi pare il massimo. Considerando che una serie di titoli di spicco, tra cui il seguito di ***Super Mario 64*** e tutta la serie di ***Zelda*** verranno prodotte solo per 64DD, alla fine della fiera saremo costretti a comprarlo.

3. La Nintendo ha atteso veramente troppo prima di introdurre sul mercato la sua console, perdendo una fetta notevole del mercato e favorendo indirettamente Sony e Sega, che producono console più versatili ed economiche. Vorrei sapere quanti sono in Italia che intendono effettivamente spendere 500.000 per N64, altre 500.000 per 64DD e 150.000 lire per gioco... Nintendo lo sa benissimo e il fatto che si appoggi ancora al suo idraulico, lo dimostra appieno. In dieci anni di VG non ho mai visto così tante apparizioni di Mario in così poco tempo: vedi ***Super Mario 64***, ***Super Mario Kart*** e ***Yoshi's Island 64***. Non venitemi a dire che gli ultimi due sono semplici conversioni perché non credo che Nintendo stravolgerà completamente la struttura di gioco nel passaggio dai 16 ai 64-bit.

4. La carenza di software. ***Super Mario 64*** é indubbiamente un grandissimo titoloz-zo, ma allo stesso tempo é anche l'episodio di Mario più breve che abbia mai visto. I ***Super Mario*** per NES avevano più stages, a conferma della errata scelta Nintendo di adottare un formato come le cartucce.

A questo punto rivolgo una domanda ai lettori: che ve ne fate di una console a 64-bit quando si possono trovare console meno potenti ma anche meno costose e caratterizzate da giochi indubbiamente superiori? Mi duole dirlo, ma dopo Virtual Boy la Nintendo ha fatto un altro buco nell'acqua. Nintendo lancia una campagna pubblicitaria improntata sulla potenza della sua console. Dopotutto, è l'unica freccia al suo arco assieme al baffuto idraulico.

Dany

Lascio ai lettori il compito di commentare questi preziosi contributi. Volevo solo spendere qualche riga in merito al 64DD - il lettore di dischi ottici che Nintendo ha ufficialmente presentato allo Shoshinkai nipponico qualche mese fa - e più in generale del concetto di upgrade. L'idea di poter espandere le potenzialità di una macchina videoludica attraverso periferiche e schede varie e quindi di aggiornarla e renderla più competitiva sul mercato non ha mai incontrato un grande successo commerciale. Che si trattasse del SuperCharger o del 32X, l'upgrade si è sempre rivelato un fallimento, nonostante le ottime premesse, in alcuni casi. Il 64DD viene paragonato al Mega-CD, lo sfortunato lettore di CD-ROM per Megadrive che non ha mai goduto di una diffusione massiva. Tuttavia, non è detto che la storia debba ripetersi. Il lettore per Nintendo 64 promette grandi cose: la possibilità di trasferire l'intero contenuto di un disco in 80 secondi, ed è quindi - a parità di trasferimento dati - circa cinque volte più veloce del lettore CD-ROM di PlayStation. Il tempo di ricerca delle informazioni è di .75 millesecondi e la velocità di caricamento può essere paragonata all'incirca a quella di un lettore CD-ROM a quintupla velocità e mezza. Il grande limite resta comunque la quantità di memoria registrabile sui supporti, largamente inferiore a quella di un CD PlayStation. Se pensiamo che ci stiamo dirigendo verso formati che consentono di memorizzare sempre più dati, vedi il DVD, già disponibile in Giappone, la strategia Nintendo non può non apparire discutibile per certi versi. D'altra parte il 64DD rappresenta una fonte di memoria aggiuntiva per la console, laddove PlayStation resta una scatola drammaticamente sigillata, con la data di scadenza impressa sul retro della confezione. Ma la cosa più interessante del 64DD è la possibilità di combinare l'uso di giochi su disco e cartuccia: sarebbe possibile, ad esempio, realizzare una versione di* Fifa *su cart e distruibuire eventuali update su disco a prezzo ridotto. In altri termini si potrebbe trasferire su console, la filosofia dei dischi di espansione del software PC che consente di estendere non poco la "vita" di un prodotto ludico. Francamente, credo che Sony abbia perso una grande occasione con le memory card: sarebbero potute diventare un nuovo formato ludico, in realtà il loro uso è assai limitato. Dover pagare un cinquantone per poter salvare la posizione di gioco mi sembra una presa per i fondelli. Credo che l'ottimale sarebbe realizzare una console dotata di lettore di compact disc riscrivibili. Sony ha creato - assieme a Hewlett-Packard, Mitsubishi, Philips e Ricoh una nuova tecnologia denominata CD-RW, quindi non sarebbe problematico applicarla al mercato console, quando i costi di produzione scenderanno. I nuovi lettori, previsti per PC a marzo a 750 dollari (ma nel giro di un anno costeranno la metà) potrebbero determinare la completa obsolescenza dei floppy disc. A differenza del DVD che non consente il salvataggio dei dati, il CD-RW può essere inciso. Sarebbe il formato ideale per il successore di PlayStation, previsto in Giappone per la fine del 1998. Il 64DD ha 20 megabyte di spazio registrabile dall'utente su ciascun disco da 60 megabyte. Un disco CD-RW offrirebbe al player qualcosa come 650 megabyte. Riuscite a immaginare le potenzialità di un simile formato?

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

Che ti porta la Befana?

SONY PLAYSTATION
PAL VERSION
L. 399.000

SEGA SATURN
PAL VERSION
L. 399.000

SONY PLAYSTATION (PAL)

BLAM MACHINEHEAD	89 000
BOUBLE BOBBLE	80 000
BURNING ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	89.000
CRASH BANDICOT	95.000
DARK STALKER	89.000
DAVIS CUP TENNIS	89.000
D.B. 2	89.000
DRAGON BALL Z	89.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	89.000
FADE TO BLACK	89.000
FIFA 97	95.000
FINAL DOOM	89.000
GALAXIAN 3	89.000
IMPACT RACING	89.000
IRON MAX XO	95 000
JUMPING FLASH 2	89.000
KONAMI OPEN GOLF	95.000
MARIO ANDRETTI	79.000
MONSTER TRUK	89.000
MOTOR TOON	89.000
NAMCO MUSEUM N. 1	75.000
NBA LIVE 96	69.000
NHL 97	95.000
ON SIDE SOCCER	89.000
PENNY RACER	89.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PROJECT X2	95.000
RAYMAN	85.000
RACING SRIES	75.000
RESIDENT EVIL	89.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	99.000
SPACE HULK VOTBA	89.000
STAR GLADIATOR	95.000
TEKKEN 2	86.000
TIME COMANDO	89.000
TOMB RAIDER	89.000
TOP GUN	89 000
TOPOLINOMANIA	69.000
TOSHINDEN 2	70.000
TOTAL NBA 96	79.000
TUNNEL B1	89.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WILLIAMS ARCADE	79.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	86 000

SONY PLAYSTATION (USA)

ANDRETTI RACING	99.000
AREA 51	109.000
BLAST CHAMBER	TELEF
BLACK DOWN	99.000
BLAST CHAMBERS	109.000
BUBSY 3D	109 000
CYBER SPEED	79 000
CONTRA LEGACY OF WAR	110.000
CRASH BANDICOT	99.000
DARK FORCES	109 000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
DIE HARD TRILOGY	109.000
F1	109.000
GEOM CUBE	79.000
LEGACY OF KAIN	109 000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	109.000
OVER KILL	99.000
PERFECT WEAPON	109.000
P. RANGERS FLIPPER	99.000
R. RACER REV.	99 000
REBEL ASSAULT II	109 000
RESIDENT EVIL	99.000
SKELETON WARRIORS	89 000
SHELL SHOCK	79 000
SLAM JAM	79.000
SOVIET STRIKE	TELEF.
SPACE JAM	109.000
STAR GLADIATOR	109.000
TEMPEST 2000	110.000
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
VIEWPOINT	79 000

SONY PLAYSTATION (JAP)
GIOCHI DA L. 49.000

DEAD HEAT ROAD	89.000
FIRE PRO WRESTLING	85.000
GALIAN X3	85.000
GRADIUS	80.000
GRAVE RACER	TELEF.
MOTOCROSS X	TELEF.
NITOH TOSHINDEN	TELEF.
OKUTO NO KEN	109.000
OVER BLOOD	119.000
OVER DRIVIN	105.000
POP TWEEN BEE	80.000
PSICHIC FORCE	TELEF
RAGE RACER	TELEF
SAMURAI SHODOWN 3	119 000
SLAM DRAGON	89.000
SNATCHER	89 000
STEEL DOOM	99.000
S FIGHTER ZERO II	139.000
TOBAL	135.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TOSHINDEN 2	109.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	TELEF.

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CLOSH PSX	TELEF.
MEMORY SONY	45 000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE MAD CATS	129.000
YOUSTICK	TELEF

NOVITÀ

FIFA SOCCER '97	89 000
DESERT STRIKE	89 000
D. DERBY 2	99.000
P. SAMPRAS TENNIS	89.000

SEGA SATURN (PAL)

ATHLETE KING	89 000
BLACK FIRE	89.000
BLAM	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	99 000
DARIUS II	89 000
DAYTONA CHAMPIONS.	99 000
DAYTONA SPECIAL EDITION	89 000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	89 000
E WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
LOADED	99 000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
NEED FOR SPEED	79 000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	89.000
ROAD RUSH	99 000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUA COP II + GUN	189.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89 000

SEGA SATURN (JAPAN)

ALIEN TRILOGY	89 000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
BOXE	89 000
CHASE H.Q.	89.000
DARK SAVIOUR	99.000
DEATH CRIMSON	89.000
DEATH THROTTLE	69.000
DECATHLETE	69.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
GUARDIAN HEROES	69.000
IRON MAN	99.000
J SWAT	89.000
LUNAR	99.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
SAMURAI SHODOWN 3	110 000
SEGA RALLY	69.000
SENGOKU	110.000
SEXI PARODIUS	TELEF.
S. FIGHTER ZERO	69.000
S FIGHTER ZERO 2	99.000
TETRIS PLUS	99.000
TOSHINDEN VRA	89 000
THUNDER FORCE	99.000
VICTORY GOAL 96	69.000
VIRTUA COP II	119.000
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
VIRTUAL ON	110.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

VIRTUA FIGHTER 2 + DAYTONA USA + VIRTUA COP	179.000
AREA 51	110.000
BATMAN FOREVER	110.000
BLAZIN DRAGONS	110.000
DARK LEGEND	89.000
HI-OCTANE	69 000
J. BAZOOKATONE	69.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89 000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D	110.000
VIRUAL ON	110.000
WORLD WIDE SOCCER 97	110.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45 000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49 000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75 000
PAD CHALLENGER	39 000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39 000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000

NINTENDO ULTRA 64

3D HOCKEY (JAP)	189.000
CRUISIN USA (USA)	175.000
GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI (USA)	175.000
J. L. PERFECT STRIKER (JAP)	189 000
KILLER INSTINCT GOLD (JAP)	189.000
KIRBY AIR ADVENTURE	TELEF.
MARIO KART R.+PAD (JAP)	189 000
M. KOMBAT TRILOGY (USA)	175.000
SUPER MARIO WORLD	TELEF.
TUROCK	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97 (JAP)	189.000
WAVE RACER (JAP)	189.000

ACCESSORI

PAD COLORATI	69 000
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA UNIVERSALE	100 000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59 000
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129 000
DONKEY KONG 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	TELEF.
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARVER SUPER HEROES	TELEF
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
MEGA MAN X-2	89.000
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET RACER	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WILD GUNS	TELEF.
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35 000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STRAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40 000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40 000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35 000
SONIC LABYRINT	40 000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

ECCEZIONALE!!!
INTERNATIONAL STAR SOCCER DE LUXE
L. 95.000

BATMAN FOREVER	79.000
BATMAN E ROBIN	79.000
DESERT STRIKE	59.000
DINO DINI SOCCER	35.000
DISNEY COLLECTION	69.000
E. JIM II	79.000
ETERNAL CHAMPIONS	89.000
EXO SQUAD	109.000
FIFA '96	79.000
FIFA '97	99.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
MICRO MACHINE MILITARY	99 000
NBA JAM T.E.	98.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF
PINOCCHIO	99.000
PITFALL	79.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
RE LEONE	60.000
REPL MONSTER (USA)	69.000
REVOLUTION X	49.000
ROAD RASH II	45 000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SCOOBY DOO (USA)	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC 3D	99 000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89 000
THE OOZE	69.000
THE STORY OF THOR	89 000
TOP GEAR II	69.000
ULTIMATE M. K. III	130.000
VECTOR MAN	89.000
VIRTUA RACING	85 000

ACCESSORI

MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND II	39.000
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45 000
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45 000
LOONEY TUNES	39 000
MARIOLAND III	39 000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	42.000
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	45.000
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39 000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

DONKEY KONG 3
L. 139.000

SUPER NINTENDO PAL +
SUPER MARIO STARS PACK
5 GIOCHI
L. 259.000

ULTRA 64 USA o JAP + GAME
L. 739.000

SONY PSX UNIVERSALE
L. 539.000

SATURN USA + 4 GIOCHI
L. 599.000

GAME BOY POCKET
VARI COLORI
L. 119.000

SATURN JAP + 2 GAME
L. 499.000

Cavo PSX SCART RGB
L. 30.000

GAME BOY L. 89.000
+GIOCO L. 119.000

MEGA DRIVE II + 6 GIOCHI
L. 249.000

SEGA NOMAD
L. 349.000

GAME GEAR + RE LEONE
o ALADINO L. 259.000

HORIPAD SS
PER SATURN
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000

DISPONIBILI ADATTATORI
PER SONY PSX
TELEFONARE

VOLANTE
PER
SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO
+ PEDALIERA
PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO **(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

< GLi SpeCIAliStI! >

NOVITA' GIAPPONESI

BASTARD	139.000
CHORO Q 2	139.000
HEAVEN'S GATE	139.000
NAMCO MUSEUM 4	139.000
PAROWARS	139.000
RAGE RACER	139.000
RANMA Ω	139.000
SEXY PARODIUS	139.000
SOUL EDGE	139.000
SPEED KING	139.000
SUPERFOOTB. CHAMP	139.000
TOSHINDEN 3	139.000
VANDAL HEARTS	139.000
WINNING ELEVEN '97	139.000

PAGAMENTI CON CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTERCARD - AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

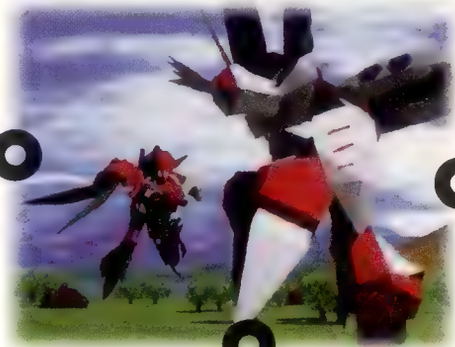
NOVITA' AMERICANE

AREA 51	119.000
BATMAN FOREVER	119.000
CONTRA	119.000
DARK FORCES	119.000
DISRUPTOR	119.000
DRAGON HEART	119.000
HARDCORE 4X4	119.000
LEGACY OF KAIN	119.000
NBA JAM EXTREME	119.000
PANDEMONIUM	119.000
REBEL ASSAULT 2	119.000
SIDEWINDER	119.000
WARHAMMER	119.000
NFL GAMEDAY '97	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

BROKEN'S WORLD	99.000
COMMAND & CONQUER	99.000
DESTR. DERBY 2	99.000
FIFA SOCCER '97	99.000
FIRO & KLAWD	99.000
MORTAL KOMB. TRILOGY	99.000
NBA IN THE ZONE 2	99.000
NBA LIVE '97	99.000
NHL HOCKEY '97	99.000
PROJECT OVERKILL	99.000
RE LOADED	99.000
SIM CITY 2000	99.000
STREET RACER	99.000
X2	99.000

DISPONIBILE NINTENDO ULTRA 64



SOFTWARE ULTRA 64

SHADOW OF EMPIRE	CRUISIN USA
MARIO KART R	WAVE RACE
PERFECT STRIKER	ST. ANDREWS GOLF
KILLER ISTINCT	M. KOMBAT TRILOGY

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

RIVENDITORE CONSIGLIATO PER LA TOSCANA :

PUNTO SOFT 3 V.LE GUIDONI 77/B - FIRENZE - TEL. 055/4361522

PUNTO SOFT 7 TEL. 0574/42721

MET

ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE	CONSOLES PLUS
GAME FAN	EDGE
JOYPAD	OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO	SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE	DIMENSION PS-X
SUPERPLAY	X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

SPEDIZIONI
IN TUTTA
ITALIA
CONSEGNA IN
24 ORE!!

NOLEGGIO
VIDEOGAMES

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)
Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione
CE
Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PLAYSTATION
PS-X

SONY PS-X 399.000
SONY PS-X UNIVERSALE 499.000
ULTRA 64 UNIVERSALE TEL.

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROG.	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERF. MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD	49.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	29.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD	39.000
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

MICROMEDIA

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Caro MBF,
sono un grande estimatore di giochi di calcio, e ho aspettato con ansia l'uscita di *Fifa 97*.
Ritengo che questa simulazione sportiva sia molto divertente e soprattutto molto più ben curata della versione *'96*.
Dopo ore di divertimento mi è capitato però di osservare che, quando tiro nella porta avversaria e c'è un calciatore in offside, se il pallone finisce in rete il computer dice che c'è un giocatore in fuorigioco, gli avversari si fermano, ma il mio goal viene convalidato.
Non ho potuto appurare se questo avviene ogni volta, in quanto mi è capitato una sola volta.
Ti prego di verificare quanto detto. Grazie!!!
Fabio Belcastro
pian001@IT.net

Ho sottoposto il problema ai programmatori di EA i quali hanno mi hanno risposto che il problema può verificarsi saltuariamente.
Si tratta di un bug impertinente sfuggito al playtesting. A me non è successo, forse perché in questi ultimi tempi sto giocando solo a Winning Eleven '97*...*

Caro Matteo,
sono un estimatore dei videogiochi classici e ho apprezzato l'iniziativa di Namco e di altre case di realizzare compilation per PlayStation.
Tra i titoli che adoravo ai tempi di Amiga c'era *Arkanoid*.
Hai notizie di una possibile conversione per la console Sony?
Antonio Trentalone

Taito ha annunciato Arkanoid **- Do It Again** *per Super Famicom, che rispetto all'originale offre la possibilità di giocare simultaneamente in coppia.*
Si tratta di un remake o, meglio, di un sequel. La versione PlayStation, annunciata per la fine di marzo, dovrebbe contenere anche il primo classico episodio.
Continua a seguirci se vuoi saperne di più.

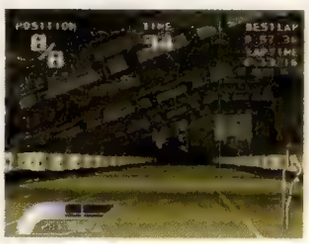
Caro MBF,
ho speso le ultime settimane a giocare allo spettacolare *WipEout 2097*, che ritengo largamente superiore al primo episodio.
Adoro il genere delle simulazioni di corsa futuristica, anche se l'offerta non mi pare abbondante. Puoi indicarmi altri titoli in uscita che potrebbero fare al caso mio?
Luciano "Raptor" Gralina

Alla fine di febbario sarà disponibile la versione europea di Road Rage*, un gioco di corsa futuristica prodotta da Konami. Design hi-tech, overcraft ultracarenati, quattro percorsi.*
A differenza di WipEout 2097*, in* Road Rage *non è possibile eliminare il proprio avversario a colpi di missile. Qui infatti conta solo la bravura nella guida. Conversione diretta di* Speed King*,* Road Rage *sarà recensito prossimamente, quindi resta in linea...*

Ciao Matteo,
tralasciando i complimenti per la splendida testata, scrivo per criticare la politica adottata da Sony Electronic Publishing per quello che riguarda la distribuzione di giochi di ruolo nel nostro paese.
Per quale dannato motivo siamo sommersi di picchiaduro e simulazioni di guida mentre gli rpg latitano? Facevo meglio a comprare un Saturn!
Potete fare pressioni perché vengano distribuite avventure fantasy in lingua inglese (non dico in italiano: sarebbe davvero troppo!)?
Ignorando gli estimatori degli rpg, Sony non fa che avvantaggiare l'importazione parallela...
Alberto Serravalli

La situazione dovrebbe migliorare nei prossimi mesi, quando Sony distribuirà ufficialmente Final Fantasy VII*, il padre di tutti gli rpg. Nel frattempo puoi sempre consolarti con* Suikoden*, che Konami ha tradotto in lingua inglese per i mercati occidentali.*
Atteso per la fine di gennaio in tutti i Konami Center italiani, Suikoden *è un titolo che ha riscosso un buon successo in Giappone.*
Ai comandi di un gruppo di avventurieri ribelli dovrete sfidare le forze del male dell'Impero della Luna Scarlatta.
Oltre cento differenti personaggi, visuale classica, enigmi di ogni tipo, fino a cinque personaggi controllabili alla volta, numerose magie e un metodo di combattimento preso a prestito dai migliori wargame rende Suikoden *un prodotto davvero interessante. La recensione completa sul prossimo numero di* Super PlayStation Console*, ovviamente.*

Salve,
sapreste dirmi perché gli stupendi giochi per console sono così avidi di dati e statistiche? Ad esempio, *Fifa 97* è molto bello, ma la



KONAMI TENTA DI SOFFIARE A WIPEOUT 2097 IL TITOLO DI SIMULAZIONE FUTURISTICA. CI RIUSCIRÀ? HMMM... (VEDI LETTERA DI LUCIANO GRALINA)

MISSING IN ACTION

Natale è passato, ma il tempo del divertimento elettronico no. Se volete il massimo, checkate:

K2

Il migliore sparatutto dai tempi di... *Project X* per Amiga! I Team 17 confezionano uno splendido sparatutto a scorrimento verticale o originale che ha ottenuto un esplosivo 93% sul numero scorso di **Super PlayStation Console**.
Se amate il genere, è un must. E a dire il vero anche se non amate il genere...

COMMAND & CONQUER

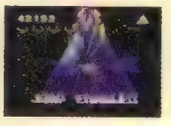
La version PlayStation del popolare prodotto dei Westwood Studios non ha deluso le aspettative. E' la simulazione strategica dell'anno. Se la battuta non fosse già stata usata, diremmo che è la ragione per cui **Super** esce costantemente in ritardo... Mouse caldamente consigliato.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Resta il migliore picchiaduro a incontri mai realizzato ed è almeno una spanna e mezza al di sopra degli epigoni (*Mortal Kombat Trilogy* in testa). Le brutte voci che circolano sulle versioni PlayStation *Street Fighter vs X-Men* e *The King of Fighters '96* rendono l'acquisto del beat'em up Capcom praticamente indispensabile.

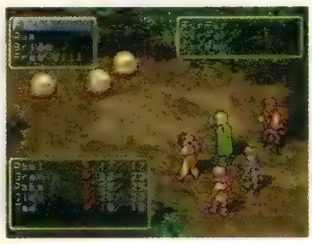
TEMPEST X

Jeff Minter è vivo! Sebbene non abbia curato direttamente la versione PlayStation (programmata da High Voltage di Chicago), "Yak" inietta negli impegnati anni Novanta tutta la psichedelia dei Settanta. Un gioco ipnotico, alienante, tempestoso. Dopo il trip-hop, ecco a voi il primo vero trip-game.



PLAYSTATION IN TV

Crash Bandicoot e *Tekken 2* sono i temi della nuova campagna televisiva Sony - mandata in onda sulle reti Mediaset a partire dal primo dicembre scorso. Curati dall'agenzia inglese Simons Palmer e adattati per il mercato italiano da Ogilvy e Mather di Milano, gli spot sono girati con stile documentaristico e mettono in evidenza - come avvenuto per la precedente campagna televisiva - gli effetti della fruizione videoludica PlayStation. Nella prima serie di clip pubblicitari, viene illustrata la *CrashBandicootmania*. Nei dintorni di Miami gruppi di giovani mascherati hanno assaltato diversi supermercati per... le mele. Nella seconda vengono mostrate le performance degli allievi del maestro Lee Hong ottenute grazie a intense sessioni a *Tekken 2*. Montaggio rapido e immagini del videogioco mixate a spezzoni di vecchi film di kung-fu.



KONAMI ALTERNA GRANDI TITOLI COME* NBA IN THE ZONE 2 *A IMMANI PORCATE, TIPO* PROJECT OVERKILL. SUIKODEN *DOVREBBE RIENTRARE NELLA PRIMA CATEGORIA... (VEDI LETTERA DI ALBERTO SERRAVALLI)

parte manageriale è decisamente latente.
Per non parlare poi di *Total NBA*, ci sarebbe voluto molto a fare una classifica marcatori ? Cito a modello il *TV Sport Basketball* della cara Amiga. A voi l'ardua sentenza,
Grazie
Andrea (Stagno) LIVORNO
atorsi@sysnet.it

La passione feticista per le statistiche è americana, se si escludono casi particolari come il leggendario* Sensible World of Soccer *di Sensible Software.
Total NBA e Fifa '97, *sviluppati rispettivamente da un team europeo e canadese, non sono forse i titoli più validi da questo punto di vista.*
Più completi sono la serie targate EA SPORTS (vedi* NBA Live, NHL Hockey*) e lo stesso* NBA In the Zone *by Konami.

Hyperbarico Matt,
ti pongo una domanda: come mai alcuni cognomi dei giocatori della squadra italiana in *International Superstars Soccer Deluxe* (SNES) coincidono con quelli di alcuni redattori della vostra rivista?
Nella fattispecie, Zanga, Anticoli, Cortese e...Bittanti, diventato Bittani. Una coincidenza? I don't think so....
Complimenti per la nuova veste grafica, sicuramente la migliore in Italia.
Salutoni da...
JAZZ
jazz@working.it

Shit happens.

Caro Matteo,
a quanto ammontano le differenti memorie RAM di PlayStation (principale, video etc.?).
Fabrizio
via internet

La main RAM di PlayStation è di 2 megabytes. La memoria video, invece, è di un un megabyte. Infine, la Sound RAM è di 512k.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

VENDITA E NOLEGGIO VIDEO GAMES

OFFERTE PLAYSTATION

69.000	79.000	89.000	99.000
NAMCO SOCCER	NEED FOR SPEED	SOVIET STRIKE	PANDEMONIUM
NBA LIVE 96	ANDRETTI RACING	CRASH BANDICOOT	DESTRUCTION DERBY 2
OLYMPIC SOCCER	TOP GUN	FIFA 97	STAR GLADIATOR
TIME COMMANDO	TUNNEL B1	MADDEN 97	X-2
DESCENT	DARKSTALKER	NHL 97	MORTAL KOMBAT TRILOGY
SLAM JAM 96	JUMPING FLASH 2	NBA LIVE 97	RELOADED
WILLIAMS ARCADE COLL.	VIEWPOINT	FINAL DOOM	STREET RACER
TWISTED METAL	3D LEMMINGS	LOMAX	WHIZZ
IMPACT RACING	NHL FACE OFF	TOMB RAIDER	DISRUPTOR
CHESSY	GUNSHIP	ACTUA GOLF	BLAST CHAMPER
FLOATING RUNNER	EXTREME GAMES	DIE HARD	WARHAMMER
PGA TOUR 96	STREET FIGHTER	CRUSADER	STEET FIGHTER 2
JUMPING FLASH	GALAXIAN 3	MOTOR TOON 2	COMMAND & CONQUEST

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE PER I TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE

TITOLI U.S.A. A PARTIRE DA 49.000

ARRIVI SETTIMANALI DA U.S.A. E JAPAN

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

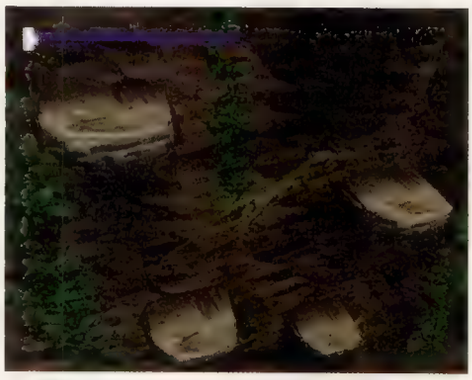
Playworld

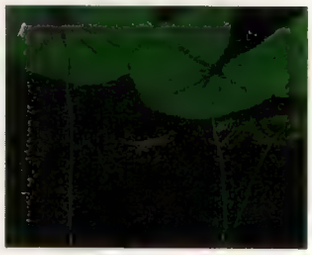
Videogames at twice the normal speed

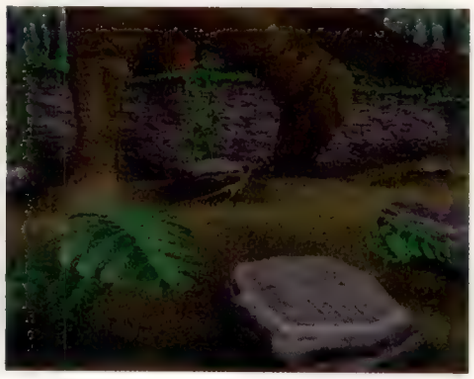
SCONTRO IN VOLO TRA ACE COMBAT 2 E TFX • **RUSH HOUR** MICRO MACHINES SECONDO PSYGNOSIS • **PLAYSTATION** IMBIANCA E I FIGLI CRESCONO • **SONY** RALLY • **SYNDICATE WARS** BULLFROG E JOYPAD

The Lost World

DREAMWORKS INTERACTIVE, la divisione multimediale della compagnia fondata da Steven Spielberg, ha annunciato il primo videogioco per Sony PlayStation. Si tratta di ***Jurassic Park: The Lost World*** basato sul prossimo film prodotto da Amblin/Universal. Si tratta di un action game ambientato su un'isola immaginaria prossima al Costa Rica popolata da dinosauri creati con l'ausilio dell'ingegneria genetica. Completo solo al 40%, ***The Lost World*** vanta animazioni davvero spettacolari e una dinamica di gioco che richiama quella di ***Pandemonium***. Ma a differenza dell'ottimo titolo Crystal Dynamics, qui è possibile selezionare itinerari differenti anziché seguire un pattern determinato. La cura dei dettagli è davvero sensazionale e se a questa sarà unita una giocabilità vincente, ***The Lost World*** lascerà sicuramente il segno. L'uscita del gioco è prevista per il giugno del 1997.







THE LOST WORLD *INCLUDE OLTRE 25 TIPI DIFFERENTI DI DINOSAURI E UNA SERIE DI ANIMAZIONI STREPITOSE.*

Rally Cross

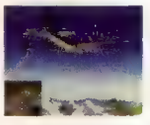
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT OF AMERICA sta sviluppando una simulazione di corsa che ha tutte le intenzione di rubare allo splendido ***Sega Rally*** il titolo di migliore racing game disponibile su console. ***Rally Cross***, questo il titolo, vanta sei differenti tracciati che possono essere percorsi nei due sensi. Condizioni climatiche variabili, presenza di neve, ghiaccio, sabbia, fiumiciattoli, sterrato mettono a dura prova le capacità dei piloti. Sono disponibili ben 20 veicoli da rally, auto e fuoristrada caratterizzati da sospensioni indipendenti. Spettacolari incidenti mutuati da ***Destruction Derby 2***, grafica poligonale e teture mapping abbondante. Possibilità di gareggiare contro quattro avversari e di selezionare cambio manuale o automatico. Quattro modalità di gioco: gara contro il tempo, testata a testa, competizione e pratica. Quattro inquadrature selezionabili in tempo reale. Tre livelli di difficoltà, quadruplo split screen che consente di gareggiare contemporaneamente *à la* ***Mario Kart***. Altre domande?

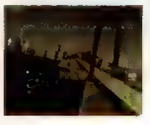
RALLY CROSS *È UNA NUOVA SIMULAZIONE DI CORSA TARGATA SONY PREVISTA PER IL MARZO DEL '97.*

Cielo Blu PlayStation

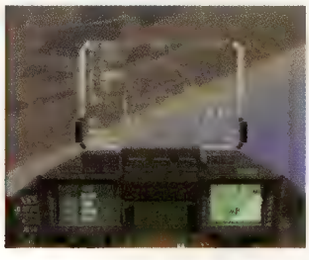
L'OFFERTA VIDEOLUDICA di simulatori di volo arcade per la console Sony si arricchisce di due nuovi prodotti, ***TFX*** (Ocean) e ***Ace Combat 2*** (Namco) che si aggiungono a titoli come ***Black Dawn***, ***Broken Helix***, il primo ***Ace Combat*** e ***Wing Over***. ***TFX*** è la conversione targata Imagineer dell'omonimo simulatore sviluppato per PC da *Digital Image Design*. Il gioco vi permette di pilotare il nuovo jet da combattimento sviluppato dalla Unione Europea, lo Euro Fighter. Con l'agile velivolo potrete volare nei cieli a trentadue bit della console Sony. ***TFX*** enfatizza il lato simulativo rispetto a quello arcade che domina la maggior parte degli altri prodotti disponibili. Il prodotto Ocean consente di ingaggiare combattimenti spettacolari ma richiede nel contempo una certa destrezza alla cloche. Le missioni sono molto varie e includono bombardamenti a obiettivi specifici come basi militari e convogli di mezzi pesanti. La versione PlayStation che abbiamo visionato, completa al 70%, ha un frame rate non del tutto soddisfacente, ma Imagineer ha assicurato che la versione finale sarà molto più fluida. Vedremo. Resta l'incognita del metodo di comandi: come sia possibile ridurre la complessa interfaccia della versione PC su una console priva di tastiera resta ancora da vedere. Meno problematica la situazione per ciò che concerne ***Ace Combat 2*** di Namco, che si annuncia molto più valido del primo episodio. In questa nuovo sparatutto/simulatore poligonale vestirete i panni di un pilota mercenario in forza ad una forza aerea internazionale impegnata nella lotta contro un'organizzazione terroristica. Dovrete quindi impegnarvi al massimo per portare a termine le trenta missioni del gioco al termine delle quali riceverete del denaro per comprarvi uno tra i diciassette velivoli presenti oppure "noleggiare" un compagno di squadra. Questo titolo inoltre comprende numerosi finali differenti, maggiore dettaglio e fluidità. Nulla al momento ci è dato però sapere circa la presenza di un eventuale modalità a due giocatori. Oltre a evidenti miglioramenti a livello estetico, Namco assicura un elevato numero di missioni. Se nel primo episodio i vari livelli si succedevano con insostenibile monotonia, in ***Ace Combat 2*** missioni e obiettivi sono piuttosto eterogenei. I fondali texture-mappati rappresentano forse la caratteristica più eclatante del prodotto: oltre all'elevato livello di dettaglio, si distinguono per la loro varietà. Atteso all'inizio di gennaio in Giappone, sarà commercializzato in Europa ad aprile.

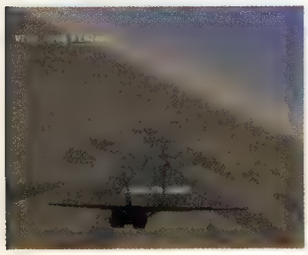
ACE COMBAT 2: *MEGLIO DEL SUO PREDECESSORE?*

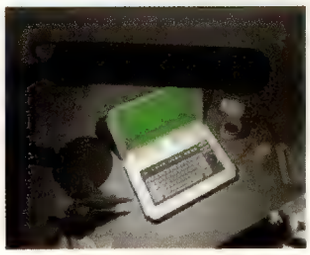




ALCUNE IMMAGINI DELLO SPETTACOLARE **TFX.**







FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

CONSOLE PLAYSTATION A L. 398.000

GIOCHI PSX

ADIDAS POWER SOCCER	E	92000	NHL 97	E	88000
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000	OLYMPIC GAMES	E	88000
AGILE WARRIOR	E	92000	PANDEMONIUM	E	88000
ANDRETTI	E	92000	PENNY RACER	E	92000
AYRTON SENNA KART	E	88000	PGA TOUR 97	E	88000
A-TRAIN	E	94000	PGA TOUR GOLF 97	E	92000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	94000	PRIME GOAL EX	J	94000
BROKEN SWORD	E	88000	RESIDENT EVIL	E	92000
BUST A MOVE 2	E	88000	RIDGE RACER REVOLUTION	E	88000
CHRONICLES OF THE SWORD	E	88000	SAMURAI SHODOWN	J	104000
COMMAND E CONQUER	E	88000	SOVIET STRIKE	E	92000
COSMIC RACE	J	94000	STAR GLADIATOR	E	88000
CRASH BANDICOTE	E	92000	STREET FIGHTER ALPHA 2	E	88000
CYBER SLED	J	68000	STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
DESTRUCTION DERBY 2	E	94000	STREET FIGHTER ZERO	J	82000
F 1	E	94000	TEKKEN 2	E	94000
FIFA 97	E	92000	TILT	E	TEL.
HI-OCTANE	E	74000	TIME COMMANDO	E	94000
HYPER RALLY	J	124000	TOHSHINDEN 2	E	94000
JUMPING FLASH	J	64000	TOMB RAIDER	E	96000
KRAZY IVAN	E	88000	TOTAL NBA 96	E	94000
LOADED	E	88000	TWISTED METAL	E	88000
LONE SOLDIER	E	82000	VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	98000
MAGIC BEAST WARRIORS	J.	88000	WARHAWK	E	84000
MIST	E	88000	WIPEOUT 2097	E	94000
MK TRILOGY	E	TEL.	X-COM ENEMY UNKNOWN	E	94000
MOTOR TOON 2	E	88000	ZERO DIVIDE	E	74000
MUSEUM 3	E	TEL.	**ULTIME NOVITA'**		TEL.
NBA 97	E	92000	**OCCASIONI DA LIRE**		**42000**

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

USCITE UFFICIALI

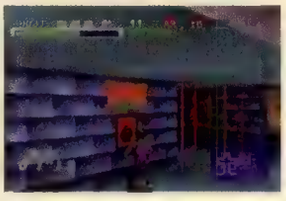
Giochi distribuiti ufficialmente nel mese di gennaio da Sony Electronic Publishing (salvo eventuali ritardi...)

DESTRUCTION DERBY 2

Il nuovo simulatore di corsa Psygnosis arriva finalmente sugli scaffali dei negozi. Recensito con un eclatante 94% sul numero 31 di SPC, non dovrebbe mancare nella vostra collezione.

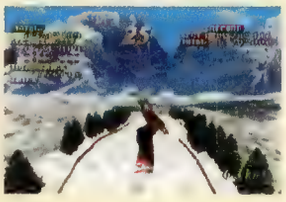
TOBAL N.1

Il primo picchiaduro targato SquareSoft è stato recensito in versione giapponese sul numero 30 di SPC e ora Sony lo distribuisce ufficialmente nel nostro paese. I personaggi sono disegnati da Akira Toryama, il disegnatore di *Dragon Ball*.



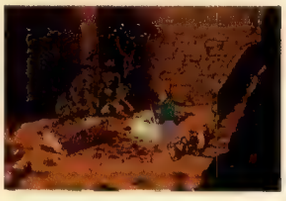
COOL BOARDERS

Eccellente simulatore di snowboard sviluppato da una casa di produzione indipendente del Giappone. Recensito sul numero 32 di SPC, *Cool Boarders* ha meritato 90%. In attesa di *Alpine Racer* e *ShredFest*...



BROKEN SWORD

La migliore avventura grafica punta-e-clicca mai realizzata per PlayStation. Sviluppata da Psygnosis, *Broken Sword* ha ottenuto 86% sul numero 31 di SPC.



NAMCO MUSEUM VOL.3

Il terzo volume delle compilation Namco include classici del calibro di *Ms. Pacman* (versione politically correct del celebre maze game), il leggendario *Galaxian*, il mitico *Dig Dug*, *Pole Position 2* e *Phozon*. Il retrogaming raggiunge i massimi livelli.

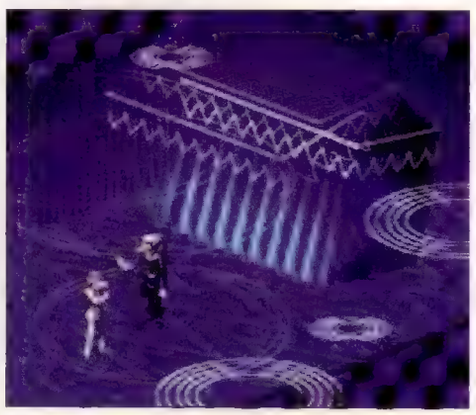
Rush Hour

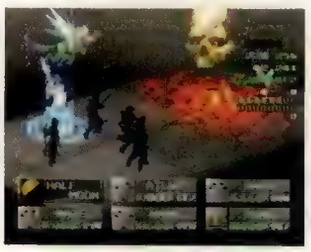
LA MIGLIORE SOFTWARE HOUSE EUROPEA, Psygnosis, sta lavorando a un clone di *Micro Machines* che si annuncia davvero spettacolare. Stiamo parlando di *Rush Hour*, letteralmente "ora di punta". Si tratta di una simulazione di corsa che include ben sedici vetture, suddivise in due categorie: mezzi pesanti (camion/jeep) e leggeri (sport car).
Rispetto all'atteso e più volte rimandato titolo CodeMasters, *Rush Hour* può contare su soluzioni grafico-estetiche sicuramente più convincenti. I tracciati sono molto vari: si passa dagli scenari montani alla costa dell'Australia, senza dimenticare ambientazioni urbane e campagnole. Non mancano saliscendi, curve a gomito e insidie naturali di vario genere. Le animazioni sono molto curate ed è davvero spettacolare vedere le macchine curvare in derapata come nel mitico coin-op *Rally*. Rispetto a *Micro Machines*, *Rush Hour* insiste sull'aspetto realistico, laddove il primo privilegia la componente meramente ludica della corsa. Così su due piedi potremmo definirlo un mix tra *Human Grand Prix* e il vecchio *Super Sprint* di Atari. La visuale dall'alto consente di cogliere un grande numero di dettagli. Nella versione che abbiamo ricevuto - completa al 40% - non era possibile variare inquadratura, ma è possibile che l'opzione verrà inserita nel gioco finale. Sviluppato da Clockwork Games, *Rush Hour* sarà disponibile alla fine di febbraio. Sarà una sfida testa a testa con *Micro Machines*.

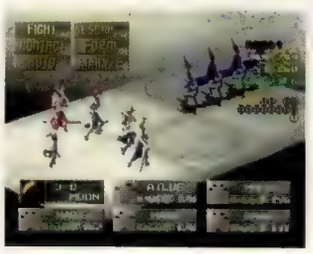
SIMILE A CRIMEWAVE DI EIDOS INTERACTIVE, RUSH HOUR SARA' DISPONIBILE A MARZO IN ESCLUSIVA PER SONY PLAYSTATION

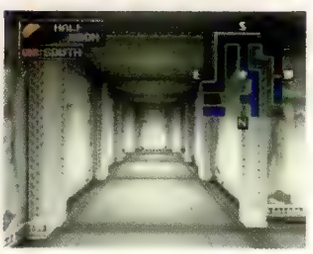
Persona

LE SCENE FANTASY PlayStation sono davvero piatte per ciò che riguarda titoli in lingua inglese. Fortunatamente, le cose stanno cambiando. Oltre all'imminente *Suikoden* di Konami, è uscita il 14 dicembre la versione americana della serie *Megami Tensei* sviluppata da Atlus. *Persona* è il primo capitolo della saga *Rivelazioni* (niente a che vedere con l'omonimo film interpretatod a Michael Douglas and Demi Moore). L'rpg - che potrete trovare recensito sul prossimo numero - vanta oltre 100 ore di gioco, oltre 300 mostri e finali differenti. Ogni personaggio del vostro team è in grado di performare differenti magie. Effetti di morphing piuttosto spettacolari. Insieme a *Suikoden*, un titolo da non perdere se amate il genere.









-20 MILIARDI

DI ANNI FA AVVENIVA IL GRANDE

BIG BANG

VUOI AFFRONTARE UN FRANCHISING BIGBANG STORE ? CONTATACI !

E PER I NOSTRI CLIENTI

Correte subito in un negozio BIGBANG ad assicurarvi le ultimissime novità per Playstation - PC Cdrom - Nintendo 64 - Saturn - e tutte le altre consoles ai prezzi di natale più sbalorditivi d'Italia !

MESSAGGIO PER I RIVENDITORI

- Chiamateci per ricevere i nostri galattici listini !
- Abbiamo trovato la soluzione ai vostri problemi. Il primo ed unico programma di gestione per un negozio di VIDEOGAMES !

LA STORIA SI RIPETE!

Video Games Big Bang

IDEA STAGE

Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 0039 (0)75 - 35399
Fax 0039 (0)75 - 35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it

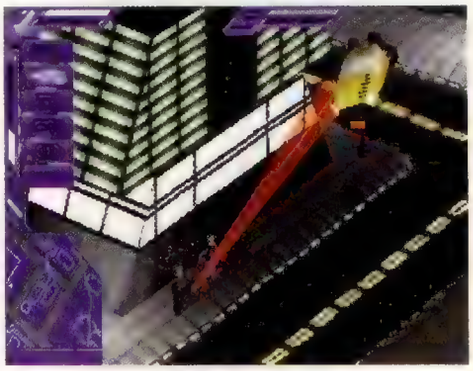
NEGOZI BIG BANG IN ITALIA:

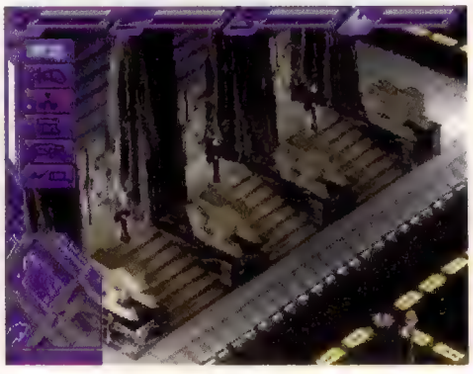
- **PERUGIA** Via Marconi 45 (Tel. 075 - 5723257)
- **LA SPEZIA** Via Di Monale 62 (Tel. 0187 - 738412)
- **PASSIGNANO (PG)** Via Nazionale 87 (Tel. 075 - 827915)

Syndicate Wars

LA VERSIONE PLAYSTATION di ***Syndicate Wars*** si appresta a raggiungere gli scaffali dei negozi.
Il sequel di ***Syndicate*** è stato accolto in modo alquanto eterogeneo dalla stampa specializzata che si occupa di giochi PC (molte lodi, ma anche qualche critica relativa all'interfaccia). Sono passati 95 anni dalle prime guerre tra corporation militarizzate immaginate da William Gibson e ormai entrate a far parte dell'immaginario collettivo di fine secolo. In questo sequel i discepoli della Chiesa tecnologica si scontrano con i Syndicate dominanti. La simulazione strategica che Electronic Arts distribuirà a partire da febbraio pretende di togliere ***Command & Conquer*** il titolo di paradigma nel suo genere. Abbiamo qualche dubbio, ma non è detta l'ultima parola...

SYNDICATE WARS: *IL FUTURO NON È MAI STATO COSÌ NERO...*





X2 Il Soundtrack

DOPO L'ECCEZIONALE SOUNDTRACK di ***WipEout XL***, esce sul mercato un'altra colonna sonora assolutamente epica. Stiamo parlando del CD audio ricavato dal migliore sparatutto per Sony PlayStation, ***X2*** (93%, SPC#32). Il CD contiene sia i pezzi techno-dance del gioco più una serie di bonus track davvero spettacolari. Diciassette brani, di quali cinque inediti. Se amate la dance che diventa techno che diventra trance che diventa trip-hop, beh, avete trovato il CD che fa per voi. In dettaglio, i brani dell'album (durata approssimativa: 1 ora):

1.project X2	151 bpm	03:33
2.blood red sky	146 bpm	03:32
3.no backup	110 bpm	04:10
4.criticus	151 bpm	03:33
5.crimson dusk	144 bpm	03:56
6.resistance is futile	140 bpm	06:12
7.subterranea	142 bpm	02:06
8.face on	148 bpm	02:02
9.metropolis under fire	138 bpm	02:06
10.the stronghold	140 bpm	02:06
11.worlds of ice	150 bpm	02:06
12.red planet approach	146 bpm	02:56
13.bioform	146 bpm	03:52
14.command tower	148 bpm	04:23
15.strict formation	135 bpm	03:48
16.quark universe	142 bpm	03:38
17.project X2 remix	150 bpm	03:51

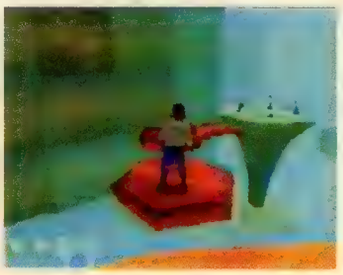
Chiunque fosse interessato all'acquisto del CD, può contattare direttamente Bjorn Lynne (bjorn@team17.com) presso i Team 17. Ecco l'indirizzo Team17 Software Ltd., Longlands House, Wakefield Road, Osset WF5 9JS, ENGLAND.

PlayStation Bianca

NON C'È DUBBIO: SONY ne sta facendo di tutti i colori. Ci riferiamo ai differenti modelli di PlayStation prodotti sino a oggi: oltre al classico chassis grigio, PlayStation è disponibile anche con una colorazione blu (versione speciale multistandard per sviluppatori e per la stampa), nera (*Yaroze/Let's Create Kit*) e ora anche bianca. Il nuovo esemplare - destinato esclusivamente al mercato asiatico - oltre a vantare uno chassis colore bianco panna, monta una scheda MPEG che consente di leggere film in formato Video CD. Sony non intende commercializzare alcun upgrade MPEG per le console americane ed europee perché in questi mercati il Video CD non è riuscito ad ottenere alcun successo commerciale, mentre in Oriente ha raggiunto una certa diffusione. La nuova PlayStation include anche nuovi chip antipirateria designati apposta per contrastare la diffusione di software copiato in paesi come Hong Kong, Corea del Sud, Taiwan e Singapore. L'unità costerà circa 280 dollari, pari a 360 mila lire ed è perfettamente compatibile con il software giapponese commercializzato fino a oggi.

MATT'S GOSSIP

Molto conosciuti dagli estimatori degli sparatutto, i Tecnosoft tornano sulle scene con due volumi di classici remixati per Sony PlayStation. Già disponibili per Sega Saturn, i ***ThunderForce Gold Pack 1*** e ***2*** saranno disponibili a partire da febbraio. Il secondo ***Pack*** include la versione Megadrive e arcade di ***Thunder Force IV*** (aka ***Lighting Force***) e ***Thunder Force AC*** (***Thunder Force 2*** in sala giochi). I titoli oggi appaiono datati e chiaramente al di sotto degli standard qualitativi dei 32-bit (vedi la collection Konami), ma rappresentano un acquisto indispensabile per nostalgici. Capcom sta lavorando a ***Star Gladiators 2***, inevitabile sequel del picchiaduro a tre dimensioni recensito qualche mese fa in versione PlayStation (87). Sony ha deciso di non vendere Psygnosis. Le due compagnie sono arrivate a un accordo: la casa inglese potrà sviluppare software per altre piattaforme oltre a PlayStation e Sony ha il diritto di commercializzare e distribuire i titoli per il suo 32-bit prodotti da Psygnosis. Restiamo in tema: la casa di ***Formula 1*** ha annunciato il seguito di ***Adidas Power Soccer***, intitolato ***International Power Soccer***. Il gioco sarà disponibile a partire dal 28 marzo, quindi potrete leggere un'anteprima completa sul prossimo numero. Film tratti da videogiochi: presto vedremo le versioni cinematografiche di ***Doom, Bio Hazard/Resident Evil*** e del secondo ***Mortal Kombat***. A ribadire la commistione tra pop star e videogames, dopo Aerosmith, anche Iron Maiden saranno i protagonisti di un titolo per Sony PlayStation. In ***Melt***, "sciolto", il giocatore - nei panni di un viaggiatore del tempo - dovrà eliminare i cloni di Eddie, il leader del gruppo. Il gioco è interamente in 3D. Tutt'altro che sorprendentemente, Iron Maiden ha curato il soundtrack. Dopo il colossale flop di ***Shaq Fu***, la Delphine ha annunciato un nuovo progetto per console. Si tratta di ***Moto Racer*** previsto per la fine di marzo. Pubblicato da EA, ***Moto Racer*** è una simulazione di motocross e di moto da strada. Ne parleremo dettagliatamente sul prossimo numero. Si sprecano i platform tridimensionali. Dopo ***Crash Bandicoot*** e ***Pandemonium*** è la volta di ***RattleSnake Red*** (nelle foto),protagonista di un nuovo gioco Acclaim. Cowboy dal pizzo rosso che si muove in un universo poligonale, ***Red*** sarà disponibile alla fine di aprile. Cosa lo distingue dalla concorrenza? Il team di sviluppo: Sculpured Software, responsabili delle versioni casalinghe di titoli come ***NBA Jam*** e ***Mortal Kombat***...



YAMATO VIDEO

LAMÙ

LA RAGAZZA DELLO SPAZIO

うる星やつら

DIECI VIDEOCASSETTE A L. 29.900 CIASCUNA

DESIDERO RICEVERE LE SEGUENTI VIDEOCASSETTE AL PREZZO DI L. 29.900 CIASCUNA: SC

❑ LAMU' N. 1 ❑ LAMU' N. 2 ❑ LAMU' N. 3 ❑ LAMU' N. 4 ❑ LAMU' N. 5 ❑ LAMU' N. 6 ❑ LAMU' N. 7 ❑ LAMU' N. 8 ❑ LAMU' N. 9 ❑ LAMU' N. 10

❑ **DESIDERO RICEVERE LA SERIE COMPLETA DI DIECI VIDEOCASSETTE AL PREZZO SPECIALE DI L.250.000**

NOME E COGNOME VIA N.

LOCALITÀ C.A.P. PROVINCIA TEL.

FORMA DI PAGAMENTO SCELTA:

❑ **Pagherò contrassegno al postino l'importo totale più i diritti postali**

❑ **Pago anticipatamente versando l'importo sul conto corrente postale n. 35721208** (allego copia della ricevuta)

Il contributo fisso per le spese di spedizione postale è di L. 5.000 (da aggiungere al prezzo delle videocassette)

Compilare, ritagliare e spedire in busta chiusa a: **YAMATO srl - via Lecco 2, 20124 MILANO**

Big in Japan

Un Millenovecentonovantasette sotto il segno di **Sony** *PlayStation.*

Quali sono le ***novità*** *più eclatanti del nuovo* ***anno videoludico****? Vi presentiamo in anteprima i prodotti giapponesi che arriveranno sul mercato nei mesi a venire. Oltre alle novità in campo hardware -* ***white playstation*** *e* ***analog pad*** *in primis - il mercato verrà presto invaso da giochi promettenti prodotti dai soliti sospetti* ***Namco, Konami e Capcom****, ma anche da case minori spesso capaci di confezionare titoli dalle* ***qualità tecniche del tutto inattese****. Iniziamo dunque la nostra full-immersion nel mondo delle "terze parti" nipponiche...*

Il Ritorno del Pugno d'Acciaio

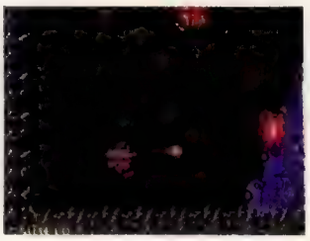
No, non si tratta dell'imminente arrivo di un tie-in dedicato a qualche nagaiesco robottone ma bensì della presentazione di uno dei sequel più attesi dell'anno, ***Tekken 3***! Di questo ennesimo gioiello di casa Namco è stata mostrata all'*AM Expo* di Hong Kong una versione giocabile pronta al 30%. Gli otto personaggi mostrati al momento mostravano un impressionante realismo nei movimenti ottenuto grazie alla tecnica del motion capture. Digitalizzando e riproducendo le performance di esperti di arti marziali, Namco ha confezionato un sequel davvero esplosivo dal pdv grafico. Anche se il gioco è tutt'altro che terminato, appare chiaro che l'estetica del coin-op risulterà decisamente irraggiungibile dalla tecnologia Playstation. La notizia della conversione comunque è nell'aria, accompagnata da alcune insistenti voci circa una possibile espansione hardware per la macchina che dovrebbe consentire di ottenere un prodotto addirittura migliore dell'originale. Evitiamo di sconfinare nelle leggende metropolitane e, in attesa di conferme o smentite ufficiali, non ci sbilanciamo.

Decisamente più certa ed immediata è l'uscita per Playstation di ***Ace Combat 2*** le cui principali caratteristiche sono state finalmente svelate (vedi **PlayWorld**). Sempre parlando di trabiccoli volanti, Namco ha annunciato la conversione di ***PropCycle***, un simulatore alla ***PilotWings*** nel quale dovrete eseguire determinate prove di abilità pilotando un bizzarro aeromobile a pedali.Lo splendido coin-op è basato sulla potente scheda System 22 e sarà quindi interessante vedere come i coders giapponesi riusciranno a trasporlo sull'hardware PlayStation.

Un altro atteso titolo previsto per i primi mesi di quest'anno e ***Xevious 3D/G Deluxe Pack***, il sequel poligonale dello storico sparatutto datato 1983 che conterrà tra l'altro tutte le precedenti versioni del gioco. Nel passaggio alla grafica poligonale ***Xevious*** sembra non aver perso la sua grande giocabilità e frenesia e ci offre uno splendido shoot'em up di sette livelli caratterizzati da un grafica strabiliante, anche se con alcuni richiami al suo passato bidimensionale, e superbe scene in full-motion poste ad apertura e chiusura del gioco.

Ecco le primissime immagini di Tekken 3. Ehm, ottima qualità...

Parlando ancora di conversioni, anche se da *System 22*, c'è grande attesa per ***Time Crisis***, lo sparatutto in prima persona giunto la scorsa primavera nelle sale giochi italiane. Anche se la grafica non sembra raggiungere la medesima qualità della controparte a gettoni è stata mantenuta intatta la giocabilità. Come è d'abitudine, la versione da casa conterrà peculiarità inedite rispetto al coin-op. La data di uscita al momento è fissata nella prima metà di quest'anno.



Namco Museum Vol.5*: the last chapter?*

Sempre rimanendo in tema di remake annunciamo i cinque titoli scelti per la nuova compilation della serie ***Namco Museum***: Il primo è ***Pac-Mania***, versione isometrica del celebre maze game. Abbiamo poi lo shoot'em up a scrolling verticale ***Dragon Spirit***, l'action game su skateboard ***Metrocross*** e i meno conosciuti ***Baraduke*** e ***Legend of Warucure***. L'uscita di ***Namco Museum Vol. 5*** dovrebbe avvenire entro la prossima primavera.

Sul fronte degli RPG è invece il seguito di ***Tales of Fantasia***, un rpg da 48 Mbit uscito per Super Famicom alcuni mesi orsono. Intitolato ***Tales of Destiny*** il sequel presenta un maggiore dettaglio grafico e un sistema di combattimento modificato in modo da renderlo più dinamico e frenetico.

Una particolareggiata visuale laterale consente di seguire gli spostamenti della compagine elettronica sulla mappa del gioco. Questo promettente rpg vanterà inoltre il character design della celebre illustratrice giapponese Mutsumi Inomata che contribuirà ad impreziosire ulteriormente la spettacolare grafica del gioco.

Un Drago Castigato

Assieme a PC-FX e Super Famicom, anche Playstation godrà della conversione del quarto episodio della celebre saga di rpg fantasy sexy ***Dragon Knight***. Sembra però che, come è avvenuto per il 16-bit Nintendo, questa versione sarà decisamente più casta dell'originale in quanto dall'ottobre scorso, Sony ha imposto vincoli rigorosi ai contenuti videoludici, negando addirittura la pubblicazione di giochi ritenuti "scabrosi". La mancanza di scene sexy è comunque bilanciata dall'introduzione di nuovi personaggi, un più complesso e flessibile sistema di controllo ed un aspetto grafico decisamente

I nuovi controller Sony possiedono un sistema di feedback, capace di generare contraccolpi ogni volta che il giocatore impatta contro qualcosa sullo schermo. Seguendo il trend Nintendo, il nuovo pad verrà venduto in tre colorazioni (bianca, grigia e nera). Prezzo e data di uscita non sono ancora stati confermati.

migliorato. Questa conversione per altro non è stata realizzata da Elf - il team che ha curato i precedenti *Dragon Knight* per i PC nipponici e che si occuperà di un nuovo adattamento su Saturn - bensì dalla Banpresto a cui è stata affidata anche la versione Super Famicom.

Sempre per chi è appassionato di rpg e ha un po' di dimestichezza con il giapponese ecco il secondo titolo della serie *Tcool* della Ascii dedicato ai giochi di ruolo e alle simulazioni fantasy e previsto per febbraio '97. *Simulation Rpg Tcool* comprenderà più di cento personaggi predisegnati, numerosi fondali e mappe per consentirvi di realizzare con estrema semplicità un vostro gioco di ruolo.

Per i più pigri invece consigliamo qualcosa già disponibile come il poligonale *Erpis* della Banpresto o il più classico *Tilk* della TGL. Il primo, la cui data di uscita non è stata ancora annunciata, combina grafica poligonale con scene in full motion e possiede un sistema di combattimento dall'aspetto decisamente tattico mentre il secondo, previsto per febbraio, vanta uno stile grafico decisamente cartoonesco ed è caratterizzato da un particolare sistema di gioco che passa da una visuale dall'alto ad una dettagliata inquadratura laterale ogni qualvolta s'inizi un'azione. Anche questo titolo possiede un'interfaccia di combattimento a turni che consente una gestione più strategica dei combattimenti.

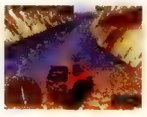
Sempre a febbraio è prevista l'uscita di *Feda 2*, il secondo episodio di una saga di simulation/rpg uscita alcuni anni orsono per Super Famicom. In questo sequel, oltre ad una migliore veste grafica, sono stati introdotti numerosi elementi strategici in modo da rendere più complesso e avvincente il gioco. Un esempio sono gli ospedali da campo che consentono di curare i personaggi feriti o affaticati. Ancora una volta, la composizione del vostro gruppo dipende dall'attitudine dei singoli elementi. Detto in altri termini, un team composto principalmente da criminali non accetterà mai un "buono" e viceversa.

PRINCESS MAKER 3: ***OGNI COMMENTO È SUPERFLUO...***

Entro la fine del mese di gennaio dovrebbe vedere finalmente la luce il lungamente rimandato terzo capitolo della serie di *Princess Maker*, il popolarissimo (almeno in Giappone) simulatore di tutore di principessa. Questa volta la ragazzina da educare sarà addirittura una fata destinata a governare il regno fatato e per questo inviata nel mondo degli umani per ricevere una giusta educazione. Il vostro obiettivo è ovviamente quello di prepararla degnamente al gravoso compito che la attende alla fine del periodo di apprendistato. Il fatto che questo titolo sia direttamente curato da Sony e supervisonato da Gainax (casa produttrice di serie animate del calibro di *The Secret of The Blue Water* e *Neo Genesis Evangelion*) ci lascia ben sperare circa la qualità della sua versione finale. Restando in tema, Takara ha annunciato per la primavera del '97 *Eberouge*, un clone di *Princess Maker* davvero interessante. Ma torneremo a parlarne.

MACCHINE DA TURISMO PER PC-X

Entro la fine di febbraio di quest'anno dovrebbe vedere la luce una nuova promettente simulazione automobilistica della Kaneko detentrice dei diritti dell'*All Japan Grand Touring Car Championship*, *GT Max Rev*. Il prodotto vi consente di partecipare a tutti i gran premi del campionato giapponese per macchine da turismo da 5.000 cc utilizzando otto bolidi poligonali da 300 km/h replicanti con cura le loro controparti reali. Oltre ad una qualità grafica senza dubbio esaltante questo gioco offre spettacolari intro in full-motion, un data base su tutti i mezzi e i piloti del campionato giapponese e tre modalità di gioco: GT Championship, Battle e Time Attack. L'unica nota dolente del gioco sembra essere il prezzo abbastanza elevato a causa del doppio supporto ottico su cui è stato registrato. In ogni caso, *GT Max Rev* si configura come l'avversario numero uno del nuovo rally targato SquaresSoft *Acques*.

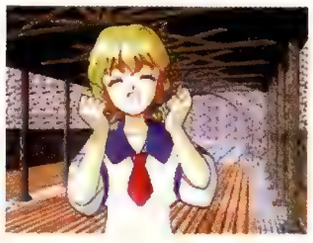


(SOPRA) **DRAGON KNIGHT,** ***UN RPG PER TUTTI GLI ALLUPATI DI QUESTO MONDO. I BACCHETTONI POSSONO RIFARSI CON*** **CHORO Q** ***2 (SOTTO).***

TILK, ***QUASI UN CARTONE ANIMATO SU PLAYSTATION.***

Forte del successo riscosso su Super Famicom e PC Engine, la serie *Zero 4 Champ* debutta su Playstation con *Dooz-J*, un particolare gioco di guida dove la vostra passione per le corse dovrà fare i conti con una precaria situazione economica e problemi sentimentali. Il lato manageriale del gioco è stato notevolmente implementato e ora non solo dovrete trovarvi un lavoro per potenziare il vostro mezzo e partecipare alle gare, ma anche evitare che le vostre ragazze vi abbandonino se le trascurate. Anche se i circuiti sono abbastanza brevi il loro numero elevato, le numerose macchine a disposizione e il suo lato manageriale decisamente originale contribuiranno senza dubbio ad aumentare l'interesse per questo gioco, almeno per il mercato giapponese...

Sempre rimanendo in tema di giochi di guida bizzarri, Takara ha annunciato per la primavera di quest'anno il sequel di *Choro Q* che vanterà ben sessanta macchine differenti e numerosi circuiti tra i quali ne sventtano diversi d'ispirazione europea. Sono stati apportati inoltre alcuni



EBEREOUGE, ***CLONE DI*** **PRINCESS MAKER.** ***QUESTI SO' PAZZI...***

BIT WORLD

HT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

ALIEN TRILOGY	L.116.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CYBERSPEED	L.116.000
COOL BOARDERS	TEL
BIO HAZARD	TEL
GO GO GO	TEL
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
FADE TO BLACK	TEL
F1 NIPPON	TEL
HYPER RALLY	L.149.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
LOADED	L.59.000
KING OF FIGHTER 95	TEL
MACROSS	TEL
MEGA TUDO 2096	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.149.000
NHL FACE OFF	L.79.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.79.000
NEW S.ROBOT WAR	TEL
OVER BLOOD	L.149.000
PO'ED	L.79.000
PSYCHIC FORCE	TEL
PROJECT OVERKILL	L.109.000
PERFECT ELEVEN	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	L.149.000
SHADOW STRUGGLE	TEL
STAR GLADIATOR	TEL
STREET FIGHTER ZERO 2	L.149.000
S.SOCCER CHAMP	TEL
SOUL EDGE	DICEMBRE
TEKKEN 2	L.149.000
TOSHINDEN 3	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
V-TENNIS 2	TEL
JOYPAD PSX	L.49.000

CONTINUA USA/JAP:	
ARC THE LAD 2	TEL
BUSHIDO BLADE	TEL
FINAL FANTASY VII	DICEMBRE
NASCAR RACING	L.105.000
PERFECT ELEVEN	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
STONE WALKER	
WILD ARMS	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.89.000
VOLANTE	L.139.000

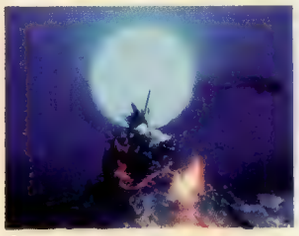
PLAYSTATIONEURO

ALIEN TRILOGY	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
BATMAN FOREVER COIN OP	TEL
CRASH BANDICOOT	TEL
DAVIS CUP TENNIS	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
F1	L.99.000
FIFA 96	L.79.000
FIFA 97	TEL
NAMCO TENNIS SMASH COURT	TEL
NBA JAM EXTREME	TEL
NEED FOR SPEED	L.99.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL
ON SIDE SOCCER	L.99.000
RESIDENT EVIL	L.99.000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
S.MOTOCROSS	TEL
TEKKEN 2	L.109.000
TOMB RIDER	TEL
TOTAL NBA 96	L.85.000
TRACK & FIELD	L.99.000
WIPEOUT 2097	L.109.000
S.MOTOCROSS	TEL

GIOCHI USATI DA LIT.39.000 49.000/59.000.
RITIRIAMO L'USATO.

FINAL FANTASY VII UPDATE

Final Fantasy VII si avvia a diventare il gioco più costoso mai realizzato da SquareSoft. Il budget dell'attesissimo RPG ha infatti superato i venti milioni di dollari. Il titolo, previsto per il 31 gennaio, è già stato prenotato da diverse centinaia di migliaia di videogiocatori e otaku giapponesi. Squaresoft prevede di vendere almeno tre milioni di pezzi solamente nel mese di marzo. Ricordiamo che fino a oggi, le copie vendute della saga di *Final Fantasy* hanno superato quota dieci milioni. Il primo episodio è apparso dieci anni fa, sulla console a 8-bit Nintendo. La versione europea è attesa per la metà del 1997. Concludiamo con la notizia che Squaresoft ha annunciato la commercializzazione di due differenti colonne sonore dell'atteso gioco. La prima, orchestrale, include oltre cento pezzi del celebre compositore giapponese Nobuo Uematsu, raccolti in ben quattro CD, un laserdisc con immagini in computer graphics e un libretto con l'artwork dei personaggi (prezzo: 5800 yen, circa 70.000 lire). La seconda versione, standard costa 3800 yen, circa 50.000 lire. Per ulteriori informazioni, contattate i migliori negozi che importano videogiochi nipponici o librerie specializzate in anime e manga.



SQUARESOFT PREVEDE DI COMMERCIALIZZARE OLTRE TRE MILIONI DI COPIE DI* FINAL FANTASY VII *ENTRO MARZO.

SD GREAT BATTLE VI: ***SEMPRE PIÙ SUPER DEFORMED.***

MEGAMAN RACER: ***POCO COPIATO DA*** **MARIO KART...**

miglioramenti alla giocabilità e alla parte manageriale.

Dopo aver dato prova delle sua eccezionali capacita nel campo dei puzzle game con ***Super Puzzle Fighter X***, Capcom entra nel mondo delle simulazioni automobilistiche con ***Megaman Racer***, un titolo dalla spiccata somiglianza con ***Mario Kart***. Come nel suddetto titolo infatti potrete giocare in coppia tramite split screen e potenziare le vostre macchine con bonus sparsi lungo il percorso. La sua uscita è prevista per questa primavera in Giappone mentre nulla ci è dato sapere circa la versione occidentale del gioco.

Se qualcuno giudica bizzarro ***Choro Q 2*** e ***Megaman Racer*** aspetti di vedere ***Running High***, una simulazione di corsa podistica con armature potenziate che ha riscosso un notevole interesse all'ultimo *Playstation Expo* a causa della sua brillante giocabilità. Questo titolo, previsto per marzo, è in pratica un ***WipEout*** a piedi dove numerosi podisti dovranno percorrere avveniristici circuiti correndo a folle velocità. Ogni personaggi inoltre ha un proprio story mode con tanto di scena finale al termine del gioco.

Per chi è stanco di correre consigliamo invece una rilassante corsa in un motorino poligonale grazie al nuovo ***Runabout*** di Yanoman. Questo singolare gioco di guida offre infatti una grandissima varietà di mezzi dalle macchine da turismo agli scooter con cui cimentarvi in appassionati gare su circuiti cittadini. Davvero bizzarro. Davvero nipponico.

I LUPI TORNANO ALL'ASSALTO

Dopo alcuni mesi di ritardo rispetto alla versione Saturn, ***Fatal Fury Real Bout*** arriverà presto anche su Playstation insieme a nuove, interessanti opzioni. Tra queste segnaliamo una nuova modalità di addestramento e la possibilità di assegnare più movimenti ad un unico tasto per eseguire rapidamente colpi speciali. Tutti i sedici personaggi inoltre saranno disponibili sin dall'inizio e le loro animazioni non dovrebbero aver subito tagli sostanziali. Dopo aver giocato a ***Samurai Shodown 3***, siamo un po' dubbiosi...

Nel frattempo per Neo Geo è stato annunciato un nuovo capitolo della saga intitolato ***Fatal Fury Real Bout Special*** che vedrà il ritorno di Krauser accompagnato da Lawrence Blood, Cheng Sinzan e Tung Fu Rue. Tra le novità, citiamo anche la riduzione piani di gioco da tre a due, un accurato restyling dei personaggi e l'introduzione di un nuovo sistema per i colpi speciali.

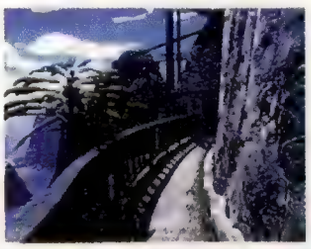
Le voci circa una particolare politica commerciale attuata da SNK per il suo ***Samurai Spirits RPG*** sono state confermate dalla stessa casa di produzione che ha annunciato per Playstation solo il primo e secondo capitolo della futura saga. Il primo e il terzo saranno disponibili per Neo Geo CD mentre il secondo e il terzo per Saturn. Confusi? Noi sì. Fatto sta che se vorrete giocare all'intera serie dovrete possedere almeno due delle suddette console. Un vero ripoff, in altri termini...

Il gioco utilizza un motore simile a quello di ***Final Fantasy*** e conterrà numerosi nuovi elementi sulla storia dei personaggi del picchiaduro.

Sempre in merito a ***SS*** è stato annunciata per febbraio l'uscita di un misterioso ***Samurai Spirits Kenkyaku Shinan*** che alcune voci danno per essere un *deluxe pack* contenente il primo e secondo episodio del gioco. Ovviamente vi informeremo il prima possibile a riguardo.

WONDER PROJECT J2 ESCLUSIVA MANCATA

La singolare avventura grafica/simulazione ***Wonder Project J2*** non sarà più un esclusiva di Nintendo 64 (recensione sul numero ora in edicola di **MEGA Console**): Enix ha annunciato la conversione per Playstation. Sembra inoltre che questa versione sarà caratterizzata da un numero assai superiore di animazioni e scene in full motion d'intermezzo non disponibili su Nintendo 64 a causa del ridotto spazio disponibile sulla cartuccia.



***QUI A FIANCO POTETE AMMIRARE LE PRIME IMMAGINI DI* RIVEN *AKA* MYST 2.**

Un altra imminente conversione è ***SD Great Battle VI*** che vanterà una grafica pre-renderizzata e due modalità di gioco, una a scrolling orizzontale e l'altra a scorrimento verticale. La sua uscita dovrebbe avvenire entro la fine di febbraio.

Imminente è invece l'arrivo del brillante ***Lighting Legend*** di Konami, di cui sono disponibili nuove immagini e informazioni. La sezione fantasy/rpg sembra ha grande rilevanza all'interno del gioco, tanto che i combattimenti saranno funzionali alla raccolta di oggetti utili per risolvere alcune parti dell'avventura. Per la realizzazione dei movimenti dei personaggi, Konami è ricorsa a uno story board come se si trattasse di un cartone animato, anziché ripiegare sulla classica tecnica del motion capture. I risultati comunque sembrano essere veramente esaltanti e l'accattivante stile manga dei personaggi del gioco sicuramente premierà gli sforzi.

Concludiamo con ***Ray Storm*** di Taito, conversione di un coin-op uscito l'anno scorso nelle sale giochi e che potremmo definire la verisone poligonale dello splendido ***Ray Force***. La versione domestica dovrebbe essere una perfetta riproduzione della controparte a gettoni e vanterà anche un'ulteriore modalità di gioco che Taito non ha ancora voluto rivelare. Più che probabile la recensione sul prossimo numero di **Super Playstation Console**.

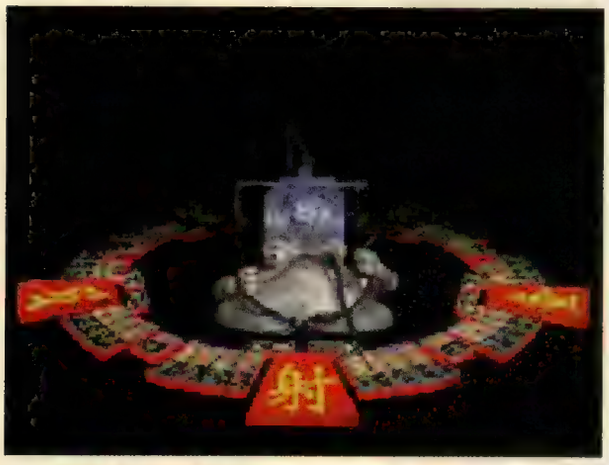
Sunsoft ha annunciato ***Myst 2*** per la console a 32-bit Sony. Il titolo ufficiale è ***Riven***. Il seguito ufficiale dell'avventura grafica più giocata nel mondo sarà disponibile nell'estate del '97, quindi avremo modo di presentarla in dettaglio.

FATAL FURY REAL BOUT: ***FINALMENTE SU PLAYSTATION!***

KOWLOON'S GATE

Dopo ben due anni di ritardo, ***Kowloon's Gate*** è stato finalmente annunciato per febbraio all'astronomico costo di 7800 Yen. Il motivo di un prezzo talmente elevato è dovuto ai quattro CD su cui è stato registrato, assolutamente necessari data la notevole profondità del gioco e le numerose scene in full motion in esso inserite. ***Kowloon's Gate***, annunciato per la prima volta quando PlayStation non era ancora apparsa sul mercato, è un'avventura concettualmente simile a giochi come ***Torico, Dracula Detective*** e ***D***. Rispetto a questi ultimi, tuttavia, il prodotto vanta un metodo di controllo decisamente più flessibile ed una maggiore varietà di gioco grazie a numerosi sotto giochi tra cui complessi dungeon realizzati in grafica poligonale.
La trama - punto forte del gioco - mixa tematiche cyberpunk e mitologie orientali offrendo al giocatore u'esperienza dal sapore esotico, peculiarità esaltata dal particolare character design e da ambientazioni che richiamano le sporche atmosfere di *Blade Runner*.

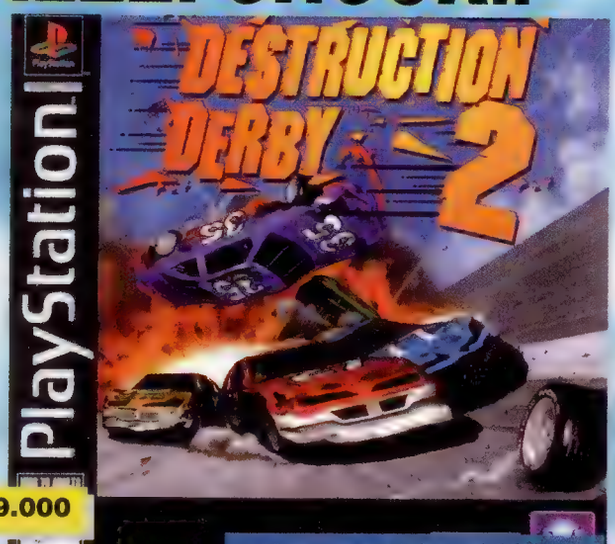
L'affascinate Xiao Hei, il tenebroso Li Chi, il giovane hacker Kizzu e gli altri protagonisti del gioco dovranno affrontare misteriose forze che si celano dietro alla moderna tecnologia.
L'obiettivo è raggiungere un equilibrio tra le forze del male e del bene, lo ying e lo yang, in modo tale che il primo non prevalga sull'altro. Magia, antiche usanze cinesi ed alta tecnologia si fondono quindi assieme in un affascinante avventura che promette di essere uno dei cavalli di battaglia di Sony Computer Entertainment nei prossimi mesi e che costituisce, a tutti gli effetti, la risposta a ***Final Fantasy VII***.
L'unico limite alla giocabilità per gli occidentali è ovviamente rappresentato dalla lingua giapponese che contraddistingue i vari menu e i dialoghi del gioco.
Un'eventuale conversione per il mercato occidentale al momento non è stata prevista ma è certo che richiederà almeno sei mesi.
Se il gioco non deluderà le aspettative, attendetevi una recensione nei prossimi numeri di **Super Playstation Console**.



Software News
novità software dal mondo

Solo vendita per corrispondenza.
10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Tel. 011.68.12.582 - 68.11.131 • Fax 011.68.12.582

PREZZI SHOCK!!



79.000

79.000

Prezzi imbattibili su tutto il software PLAYSTATION!!

Ma solo per il mese di Gennaio.

Affrettati!

Offerta!

Console PSX EURO +pad+demo L. 419.000

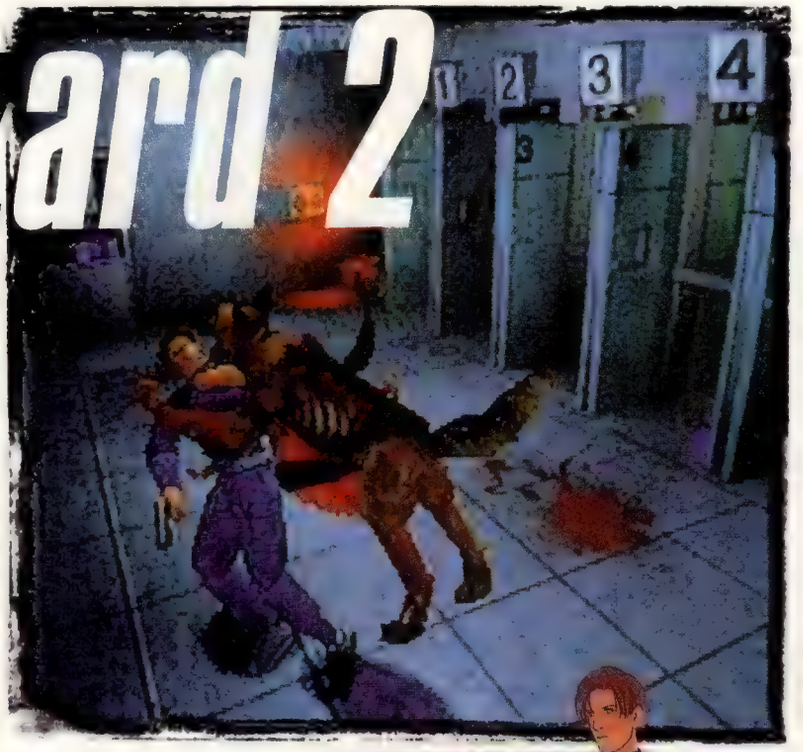
Console PSX EURO +pad+demo+gioco L. 419.000

Console PSX universale +pad+demo L. 499.000

Console PSX universale +pad+demo+gioco L. 559.000

Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari. Prezzi I.V.A. inclusa. Garanzia 12 mesi su tutti i prodotti.

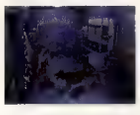
BioHazard 2



I MORTI VIVENTI STRAPPANO BRANDELLI DI CARNE DAL CORPO DEL NOSTRO EROE CONDANNANDO-LO A UN TERRIBILE DESTINO...

(SOTTO) GEORGE A. ROMERO. UNA FONTE DI ISPIRAZIONE ABBASTANZA EVIDENTE PER I PROGRAMMATO-RI DI RESIDENT EVIL 2.

L'AZIONE SI SVOLGE NEL 1998. LA CORPORATION AMERICANA UMBRELLA STA CONDUCENDO ESPERIMENTI SU ESSERI UMANI. DOSI ECCESSIVE DI UNA NUOVA SOSTANZA TRASFORMANO LE CAVIE IN ZOMBIES CHE SI RIBELLANO AGLI SCIENZIATI, CONTAGIANDOLI. A QUESTO PUNTO TOCCA A VOI FERMARE L'INFEZIONE PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI...



Riflettore puntato ancora una volta sul gioco più atteso del 1997 insieme a *Final Fantasy VII*. Sono emersi nuovi dettagli dello splatter-game più venduto della storia dei videogames. Nell'anteprima apparsa sul numero 31 di Super PlayStation Console lamentavamo l'inconsistenza delle ultime produzioni cinematografiche a carattere horror, sottolineando nel contempo il successo che il genere riscuote a livello videoludico. Ebbene, qualcuno là in alto deve aver letto il nostro sfogo. Capcom ha infatti annunciato di aver stretto un accordo con una compagnia cinematografica tedesca, la Costantine Films, per la realizzazione di un film basato su *Resident Evil*. La prima del film è prevista Tokyo nel settembre del 1997. Il budget di *Bio Hazard - The Movie* è di venti milioni di dollari circa. Per quanto riguarda il videogame, precisiamo che il secondo episodio continua esattamente dove si finiva il primo. Jill e Chris vengono ricoverati all'ospedale di Racoon City. Dopo qualche settimana, una misteriosa epidemia si diffonde nella città. Morti viventi sbranano gli esseri umani, diffondendo il contagio. A questo punto deve intervenire l'agente speciale Leon Kennedy, accompagnato dalla splendida motociclista Eliza Walker, prima che sia troppo tardi. Tra le nuove armi disponibili segnaliamo una beretta semi-automatica, i cui caricatori consentono di sparare ventun colpi. Ritroveremo le altre armi viste nel primo episodio. Si vocifera che saranno disponibile anche lanciamissili e lanciafiamme. L'orrore ha inizio nel dipartimento di polizia di Racoon City, infestato da zombies. Armato con una semplice pistola automatica, Leon deve riuscire a trovare Eliza, rintanata in un'altra parte dell'edificio. E' possibile selezionare uno dei due personaggi, ma, a differenza del primo episodio, il livello di difficoltà non varia sensibilmente. Altre aree sono gli spogliatoi e la cantina, come illustrano queste splendide immagini inedite. Le differenti locazioni contengono trappole e ostacoli di ogni genere. Se la struttura del primo gioco era fondamentalmente "orizzontale", il sequel è stato concepito con un'ottica "verticale": i livelli sono costruiti in modo molto più articolato e le insidie arrivano anche dall'alto e dal basso. Inoltre, come già anticipato, i personaggi potranno indossare giubbotti anti-proiettile. Altri capi di abbigliamento reperibili all'interno del gioco, come giacconi, consentono di raccogliere e collezionare più oggetti. L'elemento strategico gioca un ruolo importante all'interno di *Bio Hazard 2*, sebbene prevalga la componente arcade. E'infatti necessario bloccare l'accesso agli zombies ad aree particolari del distretto di polizia chiudendo le serrande prima che i mostri riescano a dilagare e a prendere il sopravvento (citazione abbastanza esplicita da *Zombi*, il supremo capolavoro di Romero. Indimenticabile la battuta di uno dei personaggi asserragliati all'interno del centro commerciale: "*La stagione della caccia è aperta*"). Concludiamo annunciando che Capcom sta lavorando a una deluxe edition di *Bio Hazard* per PC che includerà differenti caratteristiche assenti nella versione PS-X. Secondo alcune indiscrezioni, il finale di *Bio Hazard* rivelerà l'orrore supremo. Non vediamo l'ora di conoscerlo.

Titolo : BIOHAZARD 2
Casa : CAPCOM
Uscita : MARZO
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA

ACTION GAME

VIDEOGAME AND
COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO
PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY
PlayStation
pal
399.000

modifica
PlayStation
con cavo scart
129.000

SONY
PlayStation
universale
499.000

PORTACI IL TUO MATERIALE USATO VERRA' VALUTATO E PERMUTATO CON ALTRO MATERIALE!

nintendo
ULTRA 64
UNIVERSALE
+ GIOCO
telefonare

VIDEOGIOCHI D' IMPORTAZIONE E NON,CON ARRIVI SETTIMANALI!

SEGA
SATURN
+ VIRTUA FIGHTER 2
+ DAYTONA USA
+ VIRTUA COP
499.000

giochi
PlayStation
&
SATURN
a partire da
29.000

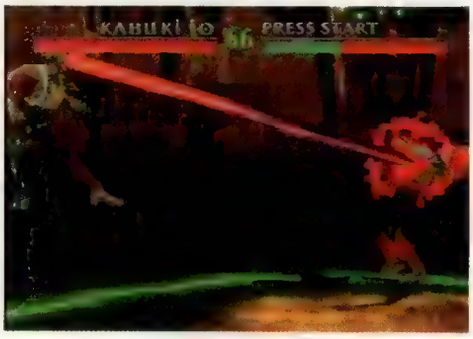
giochi
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAMEBOY
a partire da
10.000

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi propreitari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

WarGods

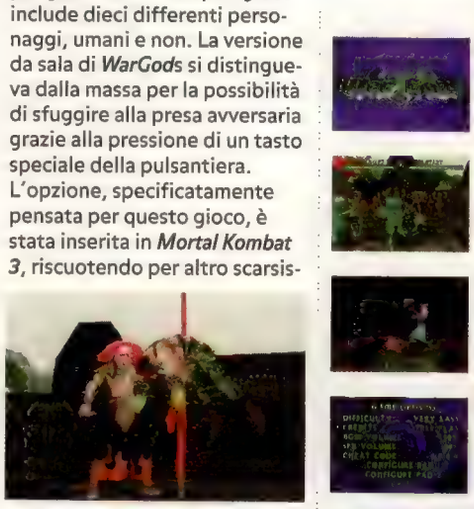


I GRAFICI HANNO PRIVILEGIATO CROMATISMI CUPI E DARK. GLI SCENARI, TUTTAVIA, NON SEMBRANO PARTICOLARMENTE ISPIRATI

Williams è una delle poche compagnie americane produttrici di coin-op in grado di competere autenticamente contro i colossi nipponici. Grazie all'incredibile successo di *Mortal Kombat*, infatti, per diversi anni la casa yankee ha tenuto testa a mastini del calibro di Capcom e SNK, riuscendo ad imporsi più di una volta nella categoria dei picchiaduro bidimensionali. I primi anni Novanta probabilmente saranno ricordati negli annali videoludici per le schermaglie tra *Mortal Kombat* - splatteroso beat'em up della premiata ditta Boon/Tobias nonché punta di diamante Williams - e le numerose incarnazioni di *Street Fighter*. Separati alla nascita per scelte grafico-strutturali per certi versi antitetiche, i due prodotti digitali hanno catalizzato l'attenzione dei frequentatori delle sale giochi, sia - di riflesso - degli estimatori del divertimento elettronico casalingo. La diatriba è stata interrotta non tanto dalla realizzazione da parte dell'utenza che la diversificazione episodica dei vari coin-op era minima, quanto piuttosto dall'avvento della grafica tridimensionale che ha portato a una ridefinizione delle forze in campo. Quasi nottetempo, le produzioni digitali di Sega e Namco hanno rimpiazzato gli eroi di una generazione. Gli spigoli acuminati dei poligoni hanno defenestrato le rotondità del bitmap, anche se parecchi puristi non sembrano minimamente intenzionati a mollare le pulsantiere dei cabinati di *King of Fighters* e soci bidimensionali.

Nel tentativo di rinnovare la propria offerta attraverso soluzioni grafiche inedite, Williams ha introdotto frettolosamente *WarGods*, considerato da molti come un prototipo di un eventuale *Mortal Kombat* a tre dimensioni. La funzione "battistrada" l'ha svolta anche *Star Gladiator* (Capcom) per un non ben precisato *Street Fighter 3D*.

Il rapporto incestuoso che sussiste tra *WarGods* e la trilogia edulcorata di *Mortal Kombat Trilogy* è accentuato dalla possibilità, in entrambi i titoli, di concludere i combattimenti con cruente mosse finali, una delle maggiori attrattive di *Mortal Kombat* secondo alcuni, l'unica secondo altri. La versione PlayStation, inizialmente annunciata per gennaio e rimandata alla fine di febbraio, riprende fedelmente le ambientazioni e i personaggi poligonali dei coin-op. Il gioco include dieci differenti personaggi, umani e non. La versione da sala di *WarGods* si distingueva dalla massa per la possibilità di sfuggire alla presa avversaria grazie alla pressione di un tasto speciale della pulsantiera. L'opzione, specificatamente pensata per questo gioco, è stata inserita in *Mortal Kombat 3*, riscuotendo per altro scarsissimo entusiasmo da parte della comunità videoludica. La versione casalinga promette sangue in abbondanza e una serie di mosse spettacolari: sono disponibili almeno una dozzina di combo. Dieci lottatori in tutto, umani e non. Atmosfere cupe, dark, soundtrack graffiante ripreso direttamente dal coin-op. *WarGods* è previsto anche per Nintendo 64. Si ripropone il confronto diretto dopo *Mortal Kombat Trilogy*.



L'ESTREMA CRUDEZZA DEI COMBATTIMENTI È UNO DEGLI ELEMENTI CARATTERIZZANTI DI WARGODS.

ANNUNCIATA INIZIALMENTE PER GENNAIO, LA VERSIONE UFFICIALE DI WARGODS È STATA POSTICIPATA A MARZO/APRILE.

Titolo : WarGods
Casa : Midway
Uscita : Marzo
N° Giocatori: 1 – 2
Genere : Picchiaduro

GAME START

PlayStation™

TITOLI PLAYSTATION PAL VERSION

ACTUA GOLF	85.000
ACTUA SOCCER	85.000
ADIDAS POWER SOCCER	85.000
AGILE WARRIOR	82.000
AIR COMBAT	82.000
AIV EVOLUTION GLOBAL	95.000
ANDRETTI RACING	77.000
ASSAULT RIGS	75.000
AYRTON SENNA K. RA.	95.000
BATMAN FOREVER	TEL.
BLAM MACHINE HEAD	85.000
BLAZIN DRAGON	105.000
BROKEN SWORD	95.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUBBLE BUBBLE	89.000
BURNIN' ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	95.000
CHEESY	92.000
COMMAND & CONQUER	92.000
CONTRA	TEL.
CRASH BANDICOOT	95.000
CRUSADER	95.000
CYBERIA	99.000
DARKSTALKER	99.000
DEFCON V	79.000
DESCENT	95.000
DESTRUCTION DERBY	79.000
DESTRUCTION DERBY 2	95.000
DIE HARD + GUN	169.000
DIE HARD TRILOGY	95.000
DISCWORLD	85.000
DISCWORLD 2	99.000
DISRUPTOR	95.000
DRAGON BALL Z	95.000
EXTREME GAMES	85.000
FADE TO BLACK	89.000
FIFA 96	75.000
FIFA 97	95.000
FINAL DOOM	85.000
FORMULA 1	95.000
GALAXIAN 3	85.000
GEX	79.000
GOALSTORM	85.000
GUNSHIP 2000	95.000
HYPER TENNIS	85.000
IMPACT RACING	79.000
INCREDIBLE HULK	TEL.
IRON MAN	99.000
JHONNY BAZOOKATONE	75.000
JUMPING FLASH 2	92.000
KRAZY IVAN	79.000
LEMMINGS 3D	85.000
LOADED	79.000
LOMAX	92.000
LONE SOLDIER	89.000
MADDEN 97	89.000
MAGIC CARPET	89.000
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MORTAL KOMBAT TRI	95.000
MOTOCROSS	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	95.000
NAMCO MUSEUM VOL1	89.000
NBA IN THE ZONE	85.000
NBA IN THE ZONE 2	TEL.
NBA LIVE 96	75.000
NEED FOR SPEED	79.000
NFL GAME DAY	85.000
NHL 97	95.000
NHL FACE OFF	95.000
NOVASTORM	79.000
OLYMPIC GAMES	85.000
OLYMPIC SOCCER	85.000
PANDEMONYUM	95.000
PANZER GENERAL	99.000
PARODIUS	89.000
PGA TOUR GOLF 97	89.000
PHILOSOMA	75.000
PITBALL	TEL.
PORSCHE CHALLENGE	TEL.
PRETTY RACER	89.000
PROJECT OVERKILL	92.000
PROJECT X2	92.000
PSYCHIC DETECTIVE	79.000
RAGIN SKIES	69.000
RAYMAN	99.000
RE-LOADED	TEL.
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER REVOL.	89.000
SAMPRAS EXT. TENNIS	95.000
SHOCKWAVE ASSAULT	79.000
SIM CITY 2000	105.000
SLAM'N JAM 96	79.000
SOVIET STRIKE	85.000
SPACE HULK	85.000
STAR GLADIATOR	92.000
STARBLADE ALPHA	75.000
STREET FIGHTER ALP.	85.000
STREET FIGHTER ALP. 2	92.000
STRIKER 96	79.000
SUPERSONIC RACER	89.000
SYNDICATE WARS	95.000
TEKKEN	85.000
TEKKEN 2	95.000
THOSHINDEN	75.000
THOSHINDEN 2	89.000
THUNDERHAWK 2	79.000
TNN HARDCORE 4X4	99.000
TOMB RAIDER	95.000
TOP GUN	89.000
TOPOLINO E LE SUE AV.	89.000
TOTAL NBA 96	92.000
TRACK'N FIELD	89.000
TUNNEL B1	89.000
TWISTED METAL	79.000
VIEW POINT	75.000
WARHAMMER	TEL.
WARHAWK	79.000
WING COMMANDER 3	85.000
WIPE OUT	75.000
WIPE OUT 2097	95.000
WORLD CUP GOLF	79.000
X-COM 2	95.000
X-COM ENEMY UNKN.	89.000

TITOLI PLAYSTATION USA VESION

A TRAIN	69.000
ABUSE	110.000
AGILE WARRIOR	55.000
ARC THE LAD	TEL.
AREA 51	110.000
AREA 51+GUN	169.000
BEYOND THE BEYOND	110.000
BIG BASS WORLD CH..	110.000
BIG HURT BASEBALL	65.000
BUBSY 3D	95.000
CHRONICLES SWORD	110.000
CONTRA	99.000
CRASH BANDICOOT	110.000
CRITICOM	55.000
CRUSADER	110.000
DARE DEVIL DERBY	99.000
DARK FORCES	110.000
DEFCON V	45.000
DESCENT	45.000
DESTRUCTION DERBY 2	110.000
DIE HARD TRILOGY	110.000
DIE HARD TRIL.+GUN	169.000
DISRUPTOR	110.000
DRAGON HEART	99.000
DREAM KNIGHT	110.000
EXTREME GAMES 2	110.000
FATAL FURY R. BOUT	110.000
INCREDIBLE HULK	99.000
IRON & BLOOD	99.000
JET MOTO	110.000
JUMPING FLASH 2	59.000
KING'S FIELD 2	109.000
LEGACY OF KAIN	110.000
LOMAX :LEMMINGS PLATFORM	95.000
MORTAL KOMBAT TRIL.	110.000
MYST	110.000
NBA HANGTIME	110.000
NBA IN THE ZONE	55.000
NBA IN THE ZONE 2	99.000
NFL GAMEDAY	55.000
NFL QUARTERBACK C.	69.000
NHL FACE OFF	69.000
OBLIVION	110.000
PERFECT WEAPON	110.000
PITBALL	99.000
PO'ED	39.900
REBEL ASSAULT 2	110.000
RE-LOADED	109.000
REVELATIONS SERIES	110.000
SKELETON WARRIOR	39.900
SLAM CHAMBER	110.000
SLAM'N JAM 96	59.000
STREET FIGHTER ALPHA	69.000
SUIKODEN	110.000
SYNDICATE WARS	110.000
TETRIS PLUS	110.000
DIVIDE ENEM. WITHIN	105.000
THOSHINDEN 2	75.000
TNN HARDCORE 4X4	110.000
TOP GUN	59.000
TWISTED METAL	59.900
TWISTED METAL 2	110.000
VIRTUAL POOL	110.000
V-TENNIS	55.000
WARHAWK	39.900

TITOLI PLAYSTATION JAP VESION

AYRTON SENNA	135.000
BIO HAZARD 2	135.000
CAPTAIN TSUBASA J	159.000
COOL BORDER	135.000
FINAL FANTASY VII	TEL.
GALAXIAN 3	39.000
GUNDAM	65.000
GUNDAM:SD WAR IV	109.000
KING OF FIGHTER 95	105.000
MEGATHUDO 2096	129.000
MOTOR TOON GP 2	109.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	99.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	119.000
NAMCO SOCCER	79.000
NI-THOSHINDEN	125.000
OVERBLOOD	105.000
RAGE RACER	149.000
RANMA _	159.000
RIDGE RACER REV.	95.000
SEXY PARODIUS	145.000
SLAM DRAGON	65.000
SOUL EDGE	TEL.
STREET FIGHTER AL.2	135.000
TEKKEN	75.000
THOSHINDEN	35.000
THOSHINDEN 2	75.000
TOBAL N°1	109.000
VEICHLE CAVALEER	35.000
WINNING ELEVEN	65.000
WINNING ELEVEN 97	159.000

GAME START
V. BONACINI, 45/A 41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67
E-MAIL: GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30 12.00 / 15.00 19.30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA E DOMENICA

E-mail gamestart@datas.it

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER

NINTENDO 64

MEGADRIVE SATURN

GAMEBOY PC-CD

VENDITA

RITIRO E PERMUTA

USATO

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

puoi ordinare in questi modi:

telefono

fax

Posta

Internet

GUN LOGIC 3 DUAL SYSTEM 89.000

JOYPAD ANALOGICO SONYTEL.

JOYPAD INTERACT 45.000

JOYPAD INTERACT SEMIPROG. 65.000

JOYPAD SONY 65.000

JOYSTICK ANALOGICO-SONY135.000

MEMORY CARD 120 BLOCCHI TEL.

MEMORY CARD 320 BLOCCHI TEL.

MEMORY CARD COLORATA 55.000

MEMORY CARD DA TEL 45.000

MEMORY CARD SONY 55.000

MODIFICA UNIVERTSALE TEL.

MOUSE SONY 65.000

RGB SCART CABLE 39.000

VOLANTE + PEDALIERA TEL

VOLANTE MAD CATZ 139.000

ACCESSORI & HARDWARE

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! !

DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

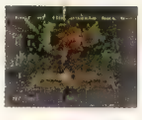
" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

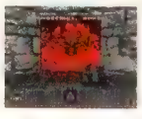
Il corvo raccoglie una bottiglia e si appresta a deturpare il volto del suo avversario. Non provatelo a casa vostra.

Hexen

In questi mesi sono apparsi interessanti variazioni di *Doom*, lo sparatutto in soggettiva id che ha rivoluzionato il modo di pensare, sviluppare e giocare i videogiochi. Tra questi svetta sicuramente il buon *Disruptor*, sviluppato dallo stesso team di *Crash Bandicoot*, sicuramente più vario dell'inevitabile *Final Doom*. Arriva finalmente grazie a GT Intercative, *Hexen*, sequel del vendutissimo titolo PC *Heretic*, uno shooter di id Software che si basa sull'engine di *Doom* e che vanta un'ambientazione fantasy. Anticipiamo subito che i bizzarri personaggi della versione originale sono stati fedelmente riproposti in questa versione. Cerchiamo di riassumere la complessa trama del gioco che mixa le mitologie di cartapesta dei peplum alle trovate raiminiane del mitico *L'Armata delle Tenebre*. L'universo si trova sotto la minaccia di una triade demoniaca, nota come I cavalieri del Serpente. Il primo di questi, D'Spari era stato sconfitto dall'eroe di *Heretic*, il leggendario Sidhe. Un secondo demone, Korax ha preso di mira Hexen, un mondo dell'universo di Cronos. Hexen è governato da una combinazione tirannica di caste: la Legione (i guerrieri), l'Arcano (i maghi) e alla Chiesa (i chierici). La faccenda si fa ancora più incasinata quando i capi di ciascuna delle organizzazioni, Zedek, Menelkir e Traductus decidono di stringere un patto di ferro con il demone Korax in persona. Alleandosi alle forze del Male i tre vengono elevati al rango di Semidei e servitori delle Tenebre. La contropartita è la completa sottomissione della popolazione di Hexen. Ma non tutti accettano il malefico accordo: Baratus, Parias e Daedolon, il "volto umano" delle tre caste dominanti, decidono di ribellarsi ai loro stessi padroni e al demone Korax. E qui cominciano i guai...

Il genere degli sparatutto in soggettiva si arricchisce di un episodio fantasy.

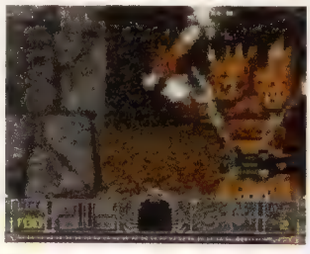


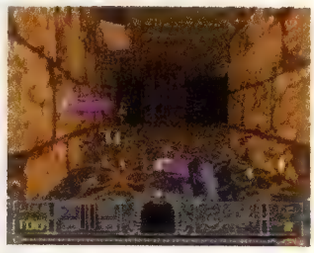


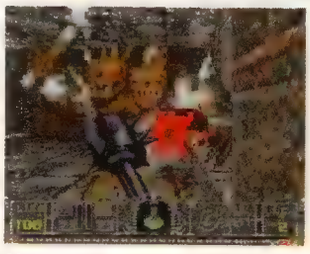
Titolo : **Hexen**
Casa : **GT Interactive**
Uscita : **Febbraio**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Sparatutto**

Quando Doom incontra Dungeon Master

Hexen rappresenta un'evoluzione di *Doom*, sia dal punto di vista estetico, sia dal pdv strutturale. I vari livelli non sono assemblati in modo lineare, ma, al contrario

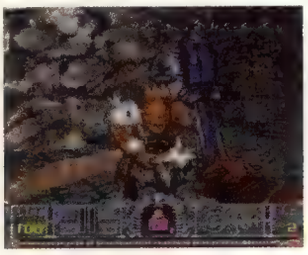






Un colpo in pieno volto è quello che vi vuole in questi casi.

Un viaggio nelle tenebrose catacombe di Hexen.



COLLEZIONARE I FISCHI ENERGETICI È INDISPENSABILE PER POTER PROSEGUIRE NELL'AVVENTURA.

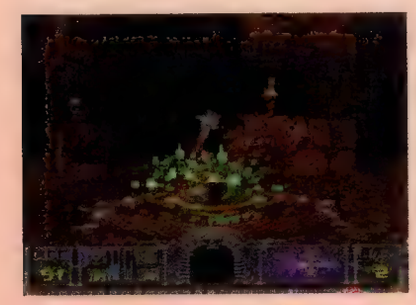
risultano connessi tra di loro attraverso giunture complesse. Man mano che riuscite a completare le varie missioni, ad eliminare mostri e risolvere i vari enigmi, porzioni inedite della colossale mappa di gioco diventano visibili. I vari livelli sono infestati da streghe, demoni e insidie di ogni tipo, ma l'uso più sofisticato della grafica tridimensionale consente di accrescere il grado di realismo della simulazione. Le foglie degli alberi ondeggiano, il vento fischia e l'acqua scorre... Il rischio di venire risucchiati in un'atmosfera corrotta e malsana è quasi tangibile. I mostri sono dislocati all'interno delle varie locazioni in modo coerente alla loro conformazione "fisica": ad esempio, esseri a metà tra gli anfibi e i rettili popolano le numerose aree paludose del gioco.
Ogni personaggio ha a disposizione un certo tipo di armi. Baratus, il guerriero, è il più veloce dei tre ed è in grado di compiere dei salti molto efficaci. E' protetto da una armatura che può essere implementata nel corso dell'avventura a livelli superiori a quelli di Parias e Daedolon. La maggior parte delle sue armi consentono tuttavia di colpire l'avversario a corta distanza, il che rappresenta un limite non irrilevante.
Daedolon il mago è molto più debole rispetto al primo e tuttavia conosce le arti magiche e può stanare i suoi avversari con un fulmine, il che gli consente di restare a una certa distanza dai mostri che infestano i dungeons.
Paris il clerico si colloca a metà tra i precedenti.
All'inizio del gioco ha una semplice mazza, ma può procurarsi una staffa capace di infliggere notevoli danni ai suoi avversari. Una scelta azzeccata se siete indecisi tra il mago e il guerriero.

In Attesa di Quake

Ciascun personaggio possiede quattro armi. Altre possono essere collezionate nel corso del gioco.
L'arma finale è costituita da quattro frammenti differenti che vanno rintracciati all'interno delle varie locazioni. Una volta ottenuta, il personaggio diventa una forza della natura praticamente invincibile. Ma c'è una gabola, ovviamente. Le armi magiche - le più efficaci - richiedono una notevole quantità di energia che va prima collezionata.
All'interno dei dungeons incontrerete icone X e Y, che vanno raccolte in quanto rappresentano l'energia per tipi differenti di armi. Altri oggetti reperibili e utili per portare a termine con successo l'avventura sono chiavi, energia vitale, pozioni, bombe e manufatti magici.
Il sistema di controllo è leggermente più complesso rispetto a quello di *Doom* e *Final Doom*, visto il numero di azioni che siamo in grado di performare. Il gioco ha riscosso un grande successo e su PC e ci auguriamo che sia in grado di bissarlo nella nuova incarnazione PlayStation che sarà disponibile nei negozi alla fine di febbraio.

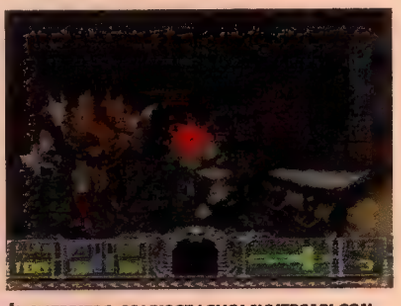
LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Sono disponibili tre differenti personaggi in *Hexen*, mentre i livelli di difficoltà settabili sono cinque (da molto facile a diffiicilis-



LA STAFFA DEL SERPENTE DI CUI È EQUIPAGGIATO IL CHIERICO CONTIENE L'ESSENZA DEL SACRO RETTILE DI KALRATH. SPUTA SFERE DI VELENO - DUE ALLA VOLTA- CHE UCCIDONO IMMEDIATAMENTE L'AVVERSARIO. SE LA USATE A CORTA DISTANZA, LA SUA POTENZA È ANCORA MAGGIORE.

IL MAGO ALLE PRESE CON L'ARCO DELLA MORTE. DALLE MANI DEL VOSTRO PERSONAGGIO FUORIESCONO COLONNE DI ENERGIA DEVASTANTE CHE INCENERISCONO ANCHE GLI AVVERSARI PIÙ RESISTENTI. SI ATTORCIGLIANO ATTORNO AI MOSTRI FINO A QUANDO NON ESAURISCONO IL LORO POTERE DISTRUTTIVO.

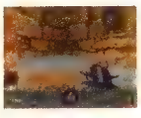


IL GUERRIERO COLPISCE I SUOI AVVERSARI CON L'AUSILIO DEL SUO PUGNO DI FERRO PIENO DI SPUNTONI. OGNI TRE PESTONI, IL NOSTRO EROE MOLLA UN SUPER-CARTONE CHE FRANTUMA L'ARCATA SUPERIORE DELLA DENTADURA DEL MOSTRO. INUTILE DIRE CHE SI TRATTA DI UN'ARMA UTILIZZABILE SOLO A CORTA DISTANZA.

IL CHIERICO INFLIGGE UNA MORTA LENTA, INTERMINABILE E MOLTO DOLOROSA CON LO STORMO DI FUOCO, CHE DIROTTA LE FIAMME DELL'INFERNO CONTRO GLI AVERSARI. VEDERE I MOSTRI CONTORCERSI DAL DOLORE E BRUCIARE IN UNA MANCIATA DI SECONDI È UN'ESPERIENZA CHE NON DIMENTICHERETE PRESTO.

LA SUPER ARMA DEL MAGO, IL BLOODSCOURGE. SPARA SFERE DI ENERGIA A RICERCA DI CALORE CHE DISINTEGRANO LETTERALMENTE IL VOSTRO AVVERSARIO. DAVVERO SPETTACOLARI, UN PO' COME LE MITICHE SFERE VOLANTI DELLA SAGA DI PHANTASM.

LA MIGLIORE ARMA DEL GUERRIERO È, SORPRENDENTEMENTE, ABBASTANZA DEBOLE. SI CHIAMA QUIETUS, FORSE PERCHÉ RENDE IMPO-TENTI I VOSTRI AVVERSARI IN MODO RAPIDO E DOLOROSO. CONSISTE IN COLPI DI PLASMA CAPACI DI SCIOGLIERE PARTI DEL CORPO DEI VOSTRI NEMI-CI. PUÒ RADDOPPIARE LA POTENZA DI UNA SPADA.



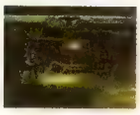
QUANDO SONO CONGELATI, I MOSTRI POSSONO ESSERE SPOSTATI A DESTRA E A SINISTRA. AU BIZARRE.

The Crow

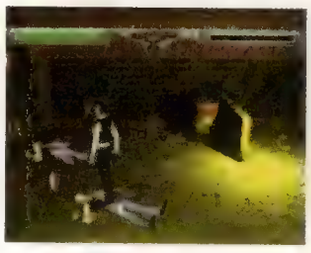
City of Angels

IL CORVO RACCOGLIE UNA BOTTIGLIA E SI APPRESTA A DETURPARE IL VOLTO DEL SUO AVVERSARIO. NON PROVATELO A CASA VOSTRA.

Il Corvo è passato alla storia come l'ultimo film interpretato da Brandon Lee e, allo stesso tempo, come il primo film interpretato dalla controparte virtuale dello sfortunato attore americano.
Poco dopo la mezzanotte del 30 marzo del 1993, durante le riprese di una sparatoria, Brandon Lee moriva sul set per le ferite inferte da un colpo autentico sparato da una .44 Magnum.
Dopo cinque ore di operazione e una decina di litri di sangue trafuso, Brandon Lee moriva (veramente) in una stanza di ospedale. Il film, ormai in fase avanzata di riprese, fu completato grazie alla tecnica digitale. In altri termini, Brandon Lee veniva resuscitato sotto forma simulacrale. La prima dopo millenovecentonovantatre anni analogici. Scusate se è poco.
Ma il limite tra il fare e lo strafare è molto labile, tant'è che qualche mese fa è stato presentato l'inevitabile quanto inutile sequel del film, The Crow. City of Angels. Inutile dire che Acclaim ha pensato bene di realizzare il classico tie-in facile facile.



Titolo : THE CROW: CITY...
Casa : ACCLAIM
Uscita : FEBBRAIO
N° Giocatori: 1
Genere : PICCHIADURO

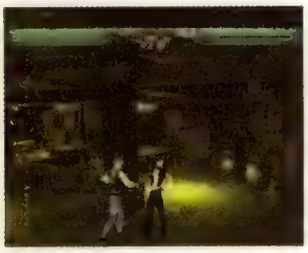


UN TRIPLO SALTO MORTALE È L'IDEALE PER SFUGGIRE AGLI AVVERSARI .

Nel primo episodio, un rockettaro dark veniva brutalmente assassinato da un gruppo di criminali assieme alla sua compagna. Per vendicare l'orrendo crimine, il Corvo tornava dalle tenebre giusto per massacrare a sua volta i cattivi.
Il film era un fumettone dalle atmosfere cupe e desolate rimarcate da un soundtrack heavy-gothic che affiancava Nine Inc Nails a Pantera, The Cure a Stone Temple Pilots e Rage Against the Machine. Alcune trovate del film (ad esempio, la capacità di "succhiare fuori" l'eroina dalle vene di una madre in overdose) erano al limite del pacchiano, ma mantenevano una certa coerenza interna all'universo allucinato e allucinante in cui si muovevano i personaggi. Il seguito è stato una meteora nell'effimero mondo delle ombre proiettate sullo schermo e lo avremmo già dimenticato se Acclaim non avesse deciso di farne un videogame.

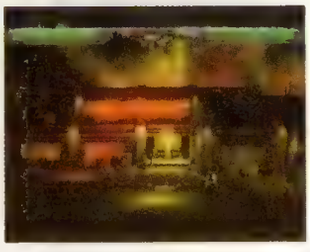
VIOLENT JACK

Immaginate un picchiaduro tridimensionale che cita un po' da *Resident Evil* (il layout) e un po' da *Streets of Rage* (la meccanica di gioco). Ecco, vi siete fatti un'idea di *The Crow: City of Angels*. Nei panni del Corvo Due,



alias Ashe, dovrete abbattere i criminali che intasano le strade luride di una qualsiasi metropoli occidentale tardo decadente.
Usando le frecce direzionali left e right del pad potete ruotare a sinistra e a destra il vostro personaggio, mentre con i tasti up e down vi muovete in avanti o indietro.
Nei momenti di caos - e saranno parecchi - potete sempre performare un salto mortale all'indietro per evitare il peggio. I tasti del pad PlayStation servono per mollare pestoni all'indirizzo dei cattivi, ma anche per raccogliere oggetti da usare in combattimento, abbassarsi, sferrare calci e afferrare gli avversari per le spalle.
In altri termini, ***The Crow*** è un picchiaduro a scorrimento a carattere tridimensionale, uno dei primi nel suo genere, sviluppato da Grey Matter. Praticamente, un ***Final Fight 3D***: dovrete ripulire le varie sezioni dalla feccia digitale che le infesta, quindi una freccia blu vi indicherà la direzione da prendere per affrontare il livello successivo.
Aggiornamento a tre dimensione di un concept vecchio bacucco: se Acclaim non si è data da fare almeno un goccio, farebbe meglio a fortificare la sua sede perché noi di **Super PlayStation Console**, è noto, non facciamo prigionieri.
L'azione viene ripresa da molteplici angolature. Le varie locazioni sono disseminate da armi come pugnali, barre di metallo etc. che potrete raccogliere e usare a danno dei cattivi.
Nei livelli avanzati sono disponibili anche pistole e granate.
Attenti a non sprecare i proiettili: il numero di munizioni disponibili è ridotto. Inoltre, è consigliabile lanciare la granata a una certa distanza, per motivi facilmente comprensibili...
Il gioco ripropone la struttura di titoli come ***Time Commando*** e ***Perfect Weapon***, nei quali il protagonista poligonale si muove in scenari completamente renderizzati. A rendere più appetibile il tutto, si aggiungono scene in FMV tratte dal film, per la gioia di grandi e piccini.
I livelli ripropongono in forma interattiva gli scenari del film e, come nell'originale, anche nella versione elettronica la palette di colori è limitata alle sfumature di nero per creare l'atmosfera più cupa dai tempi di ***Alien Trilogy***.
I personaggi sono costituiti da poligoni texture-mappati, come impone il trend e non ne incontrate mai più di tre alla volta (come ai tempi del Super Famicom, fateci caso).
Alcuni sono particolarmente massicci e resistono ai vostri tentativi di sollevarsi e scagliarli contro gli altri due, ma vale la pena tentare dal momento che la mossa consente di ridurre notevolmente la loro energia.
Assolutamente indispensabile è l'utilizzo di armi per stanare i cattivi: alcuni sono particolarmente efficienti, altri meno. Ad esempio, gli oggetti contundenti fanno parecchi danni, ma d'altra parte non è facile scagliargli con precisione. Questo è tutto.
Il gioco non sembra offrire altro che una successione di combattimenti in arene tridimensionali cangianti, il che non è necessariamente negativo di per sé. ***The Crow City of Angels*** sarà recensito sul prossimo numero, quindi occhio alla penna (del Corvo).

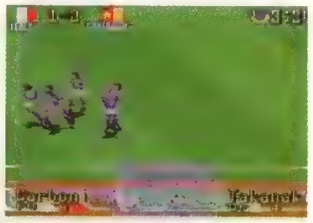
All'interno del Last Chance Bar, i pestoni volano. Sul pavimento virtuale del locale c'è un'arma che vi consigliamo di raccogliere in fretta... Il corvo infatti può massacrare a botte i suoi avversari, ma, a differenza della controparte filmica, è vulnerabile ai colpi.



THE CROW: CITY OF ANGELS - IL FILM

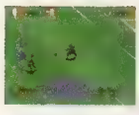
Il seguito si svolge a pochi anni dopo l'originale. Ashe - un fan dei Kiss in cassaintegrazione - e suo figlio vengono uccisi perché testimoni involontari di un brutale assassino da parte di una gang. *Il Corvo 1* risveglia dal sonno eterno Ashe perché compia sacrosanta giustizia nelle vesti del *Corvo 2*. Ritroviamo l'eroina del film originale, Sarah, che dispensa intuizioni oniriche con irritante frequenza. Sarah,futura consulente di Tecnocasa, illustra ad Ashe il motivo del suo ritorno nella terra dei mortali e questi comincia la sua crociata vendicativa che culminerà nell'uccisione dei leader criminali. Come avrete intuito, lo spessore del sequel è ancora più sottile dell'originale, ma se nel primo caso contava l'effetto sorpresa, qui ci ritroviamo di fronte a un filmetto di poche pretese, prevedibile nei contenuti quanto banale nella trama.
Non sorprende affatto che *The Crow: City of Angels* abbia floppato praticamente dappertutto, Italia compresa...
Speriamo solo che il videogioco Acclaim sia più consistente.

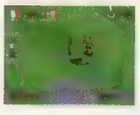
ISS DELUXE *PUÒ VANTARE UN SACCO DI OPZIONI, FRA CUI UNA PLETHORA DI SUPERFICI DI GIOCO FRA CUI SCEGLIERE IL PROPRIO CAMPO. NELLA VERSIONE FINALE DOVREBBE ESSERE POSSIBILE GIOCARE ANCHE SU ERBA RADIOATTIVA. FORSE.*



Superstar Soccer Deluxe

Fino a poco tempo fa esistevano pochissimi giochi di calcio per PlayStation: ultimamente questa tendenza è stata ribaltata (anche il futuro sembra roseo con i seguiti di *Actua* e *Adidas Power Soccer* e un gioco della Ocean con licenza della UEFA), anche se duole ammettere che nella maggior parte dei casi ci siamo trovati di fronte a di titoli mediocri che puntavano quasi tutto sull'aspetto grafico. E' quindi una sorpresa vedere una volta tanto un gioco che non faccia uso di motion capture e 2.147 inquadrature diverse: conversione diretta di un titolo che ha fatto la storia del Super Nes, *International Superstar Soccer Deluxe* è infatti una simulazione le cui peculiarità sono da ricercarsi nella giocabilità e nella completezza di cui i geniali programmatori Konami sono riusciti a dotare il gioco.





Titolo : I.S. SOCCER DELUXE
Casa : KONAMI
Uscita : FEBBRAIO
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPORTIVO

GALLINA VECCHIA FA BUON BRODO...

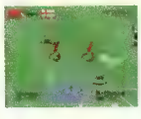
Se possedete o avete posseduto un Super Nes sicuramente questo gioco vi sarà familiare: da molti (redazione di *Super Console* compresa) è considerato il miglior gioco di calcio su qualsiasi macchina a 16-bit, grazie alla sapiente combinazione fra sprite di dimensioni ragguardevoli, una plethora di mosse disponibili e un sistema di controllo incredibilmente intuitivo. Tutte qualità che finora mancavano in una simulazione pedatoria per Playstation. Così, invece di realizzare un nuovo engine grafico, i programmatori giapponesi del team R'n'D hanno portato pari pari i dati sulla macchina Sony e hanno mantenuto l'unica inquadratura a volo d'aquila. A dire il vero alla Konami sono i primi ad ammettere che *ISS Deluxe* non sia niente di che graficamente: ciò nonostante alcuni sprite sono facilmente riconoscibili. Per esempio, pur non avendo i diritti per usare i nomi di Baggio e Gullit, le nazionali italiana e olandese hanno due giocatori con lo stesso taglio di capelli dei due fuoriclasse summenzio-

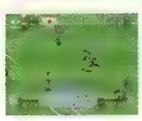
nati. Il sistema di controllo utilizza tutti i tasti del pad, L1 e R1 compresi. I tasti principali servono a passare al giocatore più vicino, a lanciare o a tirare, mentre il tasto ■ ha la funzione di Turbo. Il bello è che *ISS Deluxe* consente di eseguire un sacco di mosse con gli stessi tasti: così, se arriva un pallone dall'alto potrete colpirlo di testa, in scivolata o tirando al volo. Il tutto senza impazzire per eseguire strane combinazioni "alla *Street Fighter*". I giocatori più tattici possono anche sfruttare il tasto R2, che consente di richiamare delle particolari tattiche memorizzate prima della partita, tattiche che possono essere, ad esempio, un contropiede particolare o una formazione particolarmente spregiudicata per recuperare quando si è sotto a pochi secondi dalla fine della partita.
Sebbene il gioco sia in apparenza identico alla sua controparte a 16-bit, alla Konami ci hanno assicurato di aver lavorato assiduamente sull'Intelligenza Artificiale della CPU, tanto che ora i giocatori di *ISS Deluxe* sono più "astuti" di quelli di qualsiasi altro gioco di calcio. I furboni difficilmente abbandonano la propria posizione e seguono diligentemente qualsiasi tattica abbiate selezionato.

In Stereo Where Available

Un altro aspetto che è stato notevolmente implementato su PlayStation è quello sonoro, e più precisamente della telecronaca parlata. La cartuccia da 16 megabit per Super Nes aveva dei limiti ovvi, a causa del notevole spazio richiesto dal campionamento di frasi e parole varie. Sulla console Sony potremo quindi bearci di un commento completo al 100%, parecchio superiore a quello della concorrenza (nella fattispecie *Actua* e *Adidas Power Soccer*): ogni azione verrà quindi descritta nei minimi particolari, tanto che in caso di una serie di colpi di testa il commentatore se ne uscirà con "un colpo di testa", "un altro" e "un altro ancora". L'unica nota negativa è ovviamente rappresentata dalla lingua inglese dello speaker, ma chissà che nella versione finale, proprio come è successo con *F1*, non arrivi la possibilità di selezionare un bel commento in italiano...
Come detto in precedenza, l'IA è stata migliorata notevolmente: i portieri della versione Super Nes avevano infatti il difetto di subire sempre gol in determinate situazioni. Bastava correre in una certa direzione verso il portiere, tirare una mina e il gol era assicurato. Questa tattica dà ancora i suoi frutti su PlayStation se adottata nei primi due livelli di difficoltà (in totale sono cinque), ma selezionate il livello più difficile e vi troverete ad affrontare un portiere paratutto e una difesa di mastini. Per non parlare degli attaccanti che sembrano Maradona, Van Basten e Pelé messi insieme...

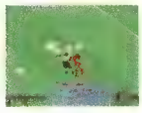
(A Destra) Dopo aver selezionato un avversario, potete scegliere in quale stadio giocare, tenendo presente che in uno coperto le condizioni metreologiche non avranno alcun effetto.

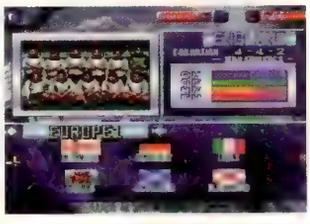


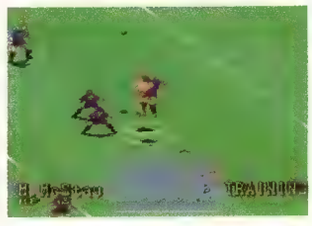


Smile!

All'inizio del gioco avete un buon numero di opzioni disponibili, con un sacco di team disponibili da tutto il mondo, elencati a seconda delle loro abilità nel tiro, passaggio e portieri. Dopo aver scelto la propria squadra e quella dell'avversario avrete accesso a quella che può essere considerata la stanza di un fisioterapista virtuale: qui, grazie a una serie di "faccine" colorate, potrete controllare la salute dei vostri giocatori. Se queste sono sorridenti e di colore rosa potete stare tranquilli: in caso contrario sarà meglio operare qualche sostituzione. Alla Konami devono essere accaniti seguaci del detto "squadra che vince non si cambia" e sperano di poter battere la concorrenza puntando tutta sulla giocabilità. Come dargli torto d'altronde? La versione che abbiamo potuto vedere era completa solo all'80%, ma già prometteva ore e ore di divertimento. A questo punto non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione finale...



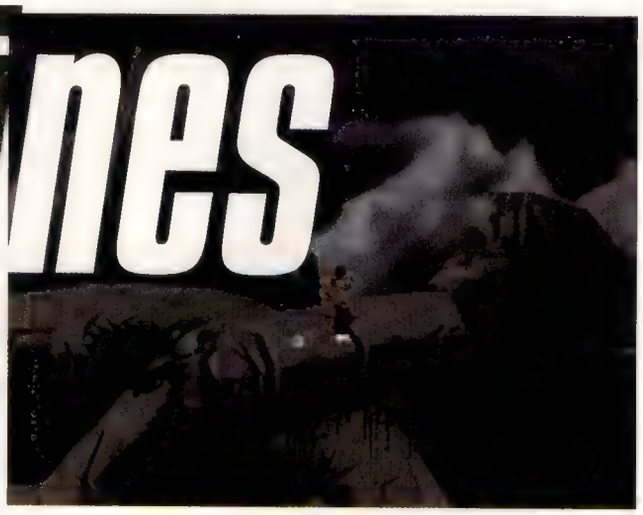




LA PRATICA RENDE PERFETTI

Se le modalità di gioco di *ISS Deluxe* dovessero risultare troppo impegnative per i vostri gusti, potrete sempre buttarvi sulla pratica, che vi permetterà di esercitarvi con calci d'angolo, punizioni e rigori. Quest'opzione è particolarmente interessante e vede la CPU organizzare barriere e controllare difensori per impedirvi in tutti i modi di segnare. Se, dopo esservi allenati un bel po', pensate di essere pronti per il "vero" gioco potete testare la vostra abilità con un tot di "scenari" predefiniti. Per fare un esempio, in una di queste situazioni siete chiamati a controllare l'Inghilterra contro il Brasile e a rimontare due gol in un paio di minuti: lo scenario ha inizio con l'Inghilterra che sta per battere un corner, occasione ghiotta per pareggiare e tentare un disperato assedio finale. Un piacevole diversivo che vi terrà impegnati per parecchio tempo.

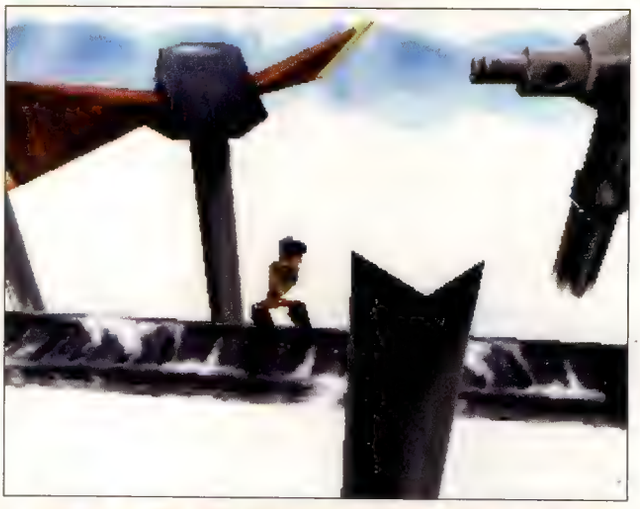
Wild Nines

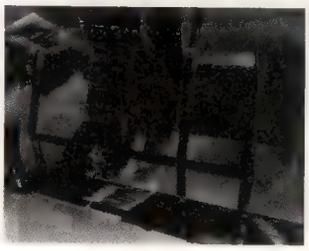


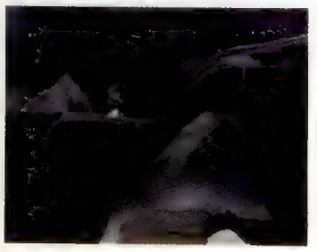
Wex è il figlio del Maggiore John Major, massacrato dagli alieni di Larn. Armato di un Power Glove Laser, Wex e i suoi otto amici del gruppo ribelle Wild Nines dovranno affrontare l'orrore della dominazione aliena. Il Power Glove è un'arma versatile: a seconda dell'angolo di inclinazione, può sparare raggi energetici, al plasma, etc. La spalla di Wex è B'angus, una sorta di gremlin rosa perseguitato da una creatura nota come Pecora Nera, che lo ritiene responsabile della distruzione della sua navicella.

Shiny Entertainment è nota al grande pubblico per la non comune capacità di realizzare grandi titoli che si distinguono dal resto della produzione ludica contemporanea non solo per un design fuori dagli schemi convenzionali, ma anche per un gameplay da urlo. I due *EarthWorm Jim* restano, assieme ai titoli Nintendo e Rare, i migliori platform a sedici bit mai realizzati anche se, come spesso avviene, le loro trasposizioni su più potenti piattaforme a 32-bit si sono rivelate immani flop. Di fatto, ci si è limitati a sfruttare la popolarità di un personaggio, *EarthWorm Jim* - protagonista anche di due serie animate prodotte da Warner/Universal, di una serie a fumetti targata Marvel Comic e riprodotto in qualcosa come tremila action figures che intasano gli scaffali dei *Toys R Us* americani - senza sfruttare al massimo le peculiarità dell'hardware PlayStation. Di tutt'altra caratura è il nuovo incredibile progetto di David Perry: *Wild Nines*, previsto per l'estate del 1997. Dopo un anno speso a completare l'incredibile *MDK*, altro prodotto previsto per il 32-bit Sony, il team di Shiny si è concentrato su un action game che spinge ai limiti le potenzialità dell'hardware PlayStation.

Wild Nines è incentrato sulle avventure dello scapestrato Wex, un teenager di Annapolis Cluster, gruppo di planetoidi orbitanti circondati da sei stelle. Karn, il despota ultracentenario - pare abbia superato i 376 anni di dittatura ininterrotta - minaccia il futuro di Annapolis con un super cannone laser, lo Zero Cannon, al quale è connesso ciberneticamente.. Si narra che Karn sia un semplice volto delle dimensioni di due campi di calcio dietro al quale si nasconde una bizzarra entità (*il Mago di Oz* ha fatto scuola...). Fatto sta che, dopo aver raso al suolo un paio di pianeti e massacrato i genitori del nostro eroe per sport, Wex decide di porre fine alle angherie del laido unendosi a una organizzazione ribella nota come ***Wild Nines***. I "Nove Selvaggi" vivranno le classiche mille avventure prima di scontrarsi con Karn e porre fine alla Dominazione. Nel corso del gioco, Wex dovrà vedersela con il malvagio colonnello Curtz, leader delle truppe di occupazione di Karn. Il gioco è interamente in 3D: personaggi e fondali sono caratterizzati da atmosfere cupe, dark. Trionfano i colori freddi, come potete vedere dalle immagini. Il gioco fa un uso abbondante di texture mapping ed effetti di illuminazione. Una delle caratteristiche più eclatanti del gioco è la varietà di armi a disposizione di Wex. Colpisce anche l'estrema qualità delle animazioni. Sebbene il gioco sia completo solo al 40%, possiamo già anticipare che i risultati ottenuti dalla software house di Laguna Beach, California, superano largamente quelli raggiunti fino a oggi da

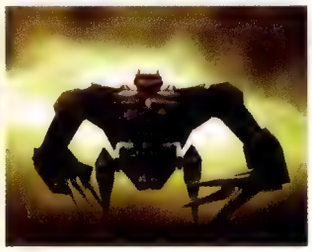


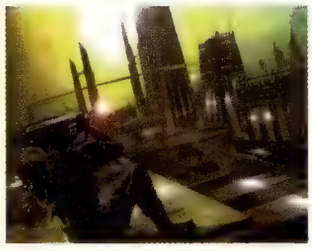




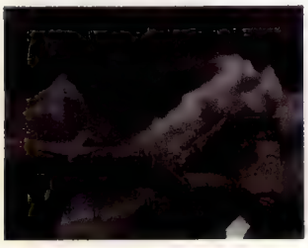
Titolo : **Wild Nines**
Casa : **Shiny Ent.**
Uscita : **Giugno**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Platform/Azione**

MDK

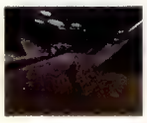




Sony o Crystal Dynamics, giusto per citarne due a caso. Ma con titoli come ***Crash*** o ***Pandemonium***, ***Wild Nines*** condivide l'impostazione ludica che privilegia una giocabilità prefissata anziché totalmente libera. In altri termini, Wex deve seguire un itinerario prestabilito anche se, come chiarisce Dave nell'intervista, in realtà l'impostazione a binario non è l'unica con la quale ci confronteremo. L'uscita di ***Wild Nines*** è prevista per giugno, quindi torneremo a parlare dettagliatamente di uno dei titoli più attesi del 1997 sulle pagine di **Super PlayStation Console**.



Murder Death Kill, al secolo ***MDK***, è il secondo titolo Shiny per Sony PlayStation. Laddove ***Wild Nines*** è stato sviluppato esclusivamente per console, ***MDK*** è in effetti una conversione da PC della quale si sta occupando Neversoft per i tipi di Interplay.
Ambientato nel futuro, ***MDK*** narra le vicende del conflitto tra i terrestri e gli Stream Riders, una razza aliena alla ricerca dello Stream, una fonte di energia inesauribile che gli umani hanno individuato e sfruttato da tempo. Senza fare troppo rumore, gli alieni hanno invaso la Terra con l'ausilio di enormi mostri meccanici. Unico obiettivo: radere al suolo il pianeta e decimare la popolazione umana. L'unica possibilità di salvezza risiede in Kurt, l'assistente del Dr.Fluke Hawkins, uno scienziato geniale che vive su una stazione orbitante a dieci minuti da Borgomanero. Il giocatore controlla Kurt in scenari tridimensionali eccezionalmente definiti e incredibilmente vasti. ***MDK*** è suddiviso in una serie di missioni alquanto eterogenee tra loro. A differenza di shoot'em up in soggettiva come ***Doom*** e ***Quake*** che enfatizzano la dimensione puramente violenta, ***MDK*** insiste sulla possibilità del giocatore di spaziare in ambienti assai estesi nei quali è ravvisabile adottare strategie oculate per evitare di essere massacrati in pochi nanosecondi. Il vostro personaggio possiede un elmetto che offre una serie di interessanti possibilità. Kurt può vedere a grande distanza e colpire gli avversari con grande precisione. Inoltre può effettuare zoomate e ingrandimenti su determinati edifici e o esseri in movimento. Avete presente *Terminator*? Ecco, siamo lì. Se la versione PC consentiva di selezionare tre differenti visuali, la versione PlayStation probabilmente ne avrà una sola. Pare inoltre che le dimensioni dei livelli sono ridotte rispetto all'originale per PC a causa di limitazioni di memoria della console. In compenso, la versione PlayStation vanterà fino a 32.000 colori su schermo, laddove quella per PC aveva una palette di 256. Se volete saperne di più, non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



Titolo : **MDK**
Casa : **Shiny Ent.**
Uscita : **Marzo**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione**

GOLDEN GATE AND SILVERSTAR VIDEO GAMES

HONG-KONG

PRESENTA :

LA PIU' VASTA GAMMA DI VIDEOGIOCHI SU CD PER PLAYSTATION E SEGA SATURN, A PREZZI ASSOLUTAMENTE CONCORRENZIALI.

CARTUCCE ADATTATORE (IC) PER PLAYSTATION E SEGA SATURN A PREZZI CONCORRENZIALI.

NINTENDO 64 CD ROM SYSTEM A PREZZI CONCORRENZIALI.

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO DIRETTAMENTE IMPORTATI DAI PAESI ASIATICI E DAGLI STATI UNITI, LEADER NEL CAMPO VIDEOLUDICO. INOLTRE SIAMO ANCHE PRODUTTORI DI HARDWARE, MANTENENDO COSI' UN PREZZO ALTAMENTE CONCORRENZIALE SU OGNI TIPO DI PRODOTTO ELETTRONICO.

*** TEMPI DI CONSEGNA IN 4 GIORNI**
**** PAGAMENTO DIRETTO IN UN NOSTRO CONTO IN UNA BANCA ITALIANA, SENZA ALCUN BISOGNO DI ACCREDITARE I SOLDI ALL' ESTERO**

PER ULTERIORI INFORMAZIONI VIA POSTA, SCRIVETE IN INGLESE ALLA NOSTRA SEDE A LONDRA:
GOLDEN GATE EXPORT CO. INTERNATIONAL,7 LEONARD STREET, LONDON, EC2 A 4AQ, ENGLAND, U.K.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI VIA FAX O TELEFONICHE CONTATTATECI IN INGLESE AI SEGUENTI NUMERI:
TEL:00852-91263634 (HONG-KONG)
TEL:00852-91747222 (HONG-KONG)
FAX:00852-24052650 (HONG-KONG)

One to One con... David Perry

David Perry, presidente di Shiny Entertainment, ha ventotto anni ed è alto circa due metri. Nato a Belfast, nella fredda Irlanda del Nord, oggi si crogiola al sole di Laguna Beach, California. Prima di fondare Shiny Entertainment, Perry ha lavorato per Virgin, per la quale ha creato hit come ***Aladdin, Global Gladiators, Cool Spot*** e altri che preferisce non citare (*"Un giorno avrò dei figli e non vorrei che i compagni di scuola li prendessero in giro per le vaccate del padre..."*). Afferma di aver lasciato la casa inglese perché *"tutti mi davano del Vergine"*. Adora i videogiochi, odia il full motion video e i tempi di caricamento, per tacer della dannata plastica che avvolge i CD. I suoi film preferiti sono ***Aliens***, ***Predator*** e altri *"lungometraggi ultraviolenti che mi servono come fonte ispirazione"* per i suoi giochi. I suoi gusti musicali lo portano a privilegiare band come U2, Clannad o la dance music inglese. Quando non videogioca adora andare in elicottero o fare pesca subacquea. In altri termini, Dave Perry è un grande. Matteo Bittanti gli ha chiesto qual è il senso della vita. Questo è quanto...

Super PlayStation Console: ***Shiny Entertinment è sempre stata capace di creare giochi che vantano lo stato-dell'-arte a livello grafico, e allo stesso tempo una impareggiabile giocabilità. Credete di aver raggiunto questo equilibrio anche con*** **Wild Nines*****?***
David Perry: La nostra priorità è sempre sviluppare idee nuove e non di migliorare esteticamente prodotti già disponibili sul mercato. Questa è la ricetta del nostro successo ed è ciò che rende sempre "freschi" e attuali i nostri prodotti. D'altra parte, la capacità di rinnovarsi è perché in questo modo possiamo sorprendere costantemente i nostri fans, che non sanno mai cosa aspettarsi. Sarebbe stato facile realizzare un nuovo ***EarthWorm Jim***, ma abbiamo preferito privilegiare un concept del tutto inedito.

Tecnicamente parlando, quanti poligoni avete impiegato per i personaggi e per i fondali del gioco? E a livello di animazioni?
Risponde Gari Basilio: In ***Wild Nines*** è possibile selezionare differenti visuali. Il livello di dettaglio grafico del personaggio principale, Wex, varia a seconda dell'inquadratura scelta. Alla massima distanza, il numero di poligoni impiegati visualizzati su schermo è ridotto, parliamo di circa 150. A una distanza media, il numero sale a 250 circa, mentre per i primi piani abbiamo impiegato circa 400 poligoni texture mappati. Posso dire che il livello tecnico è notevole per un titolo che insiste soprattutto sulla giocabilità. Avremmo potuto elevare il numero di poligoni, ma saremmo stati costretti ad accettare troppi compromessi a livello di gameplay e ridurre il numero di animazioni. Per quanto riguarda i fondali, ***Wild Nines*** vanta backgrounds realmente interattivi e animati, cosa che nessun titolo apparso fino a oggi su Sony PlayStation può vantare. Le liane ondeggiano, potete prendere a calci le rocce, abbattere alberi che ostacolano il vostro cammino, attraversare i cespugli, insomma, la libertà di movimento concessa al giocatore è davvero massima.

Qual è il frame rate minimo che sperate di raggiungere su PlayStation?
Risponde Gari Basilio: Abbiamo ottimizzato le routines del gioco al fine di riuscire a visualizzare almeno 30 frames al secondo. Il tempo e gli sforzi spesi a livello di ottimizzazione ci hanno consentito di ottenere risultati davvero impressionanti, senza costringere il processore centrale a sforzi troppo massicci.

Come giudichi altri prodotti apparsi su Sony PlayStation in questi ultimi mesi che sfruttano engine e scenari tridimensionali? Mi riferisco a titoli come **Crash Bandicoot** ***o*** **Pandemonium*****...***
DP: Non sono niente male, ma nessuno ha un livello adeguato di armi. Mi spiego, il personaggio principale si limita sempre a saltare da una piattaforma all'altra, ma i power up sono davvero minimali e alla lunga il gioco finisce per diventare ripetitivo. In ***Wild Nines***, le armi in dotazione a Wex sono moltissime, cosa che non ravviso in titoli come ***Mario*** o ***Sonic***. Non so esattamente spiegare il perché, ma ritengo che avere a disposizione un gran numero di armi rende il gioco più interessante. Diciamocelo francamente: in tutti i platform siamo costretti a saltare sulla crapa di un avversario per eliminarlo. Non so voi, ma dopo dieci anni di titoli a piattaforma tutti uguali, io mi sono rotto. Con ***Wild Nines*** abbiamo cercato di ridefinire il concetto di gioco di piattaforme: perché il design deve essere sempre "rotondo"? Perché la violenza deve essere sempre sfumata nei toni? Credo che dopo ***Mortal Kombat*** e ***Doom***, anche i platform debbano essere ripensati ed è esattamente quello che ho fatto con ***Wild Nines***. Non si tratta semplicemente di avere un cannone laser al posto di un fucile al plasma... Pensate che il protagonista del gioco può persino ferire il suo avversario e poi torturarlo prima di sferrare il colpo di grazia!

Wild Nines ***consentirà al giocatore di muoversi a 360° nello spazio virtuale alla*** **Super Mario 64** ***oppure, al pari dei due titoli precedenti, impone un itinerario prefissato?***
DP: Diciamo che ***Wild Nines*** sintetizza il meglio delle due filosofie. Potrei rispondere che la modalità di gioco dominante è simile a quella di ***Pandemonium***, ma in realtà il gioco combina modalità bi e tridimensionali. Di fatto il giocatore è libero di muoversi, ma non di perdersi. E' necessario seguire un certo itinerario per completare il gioco, ma non è detto che non sia possibile scegliere pattern differenti per recuperare power-up.

Quali sono gli ostacoli più massivi a livello dell'hardware PlayStation che avete incontrato durante la programmazione del gioco?
Risponde Gari Basilio: La RAM rappresenta sempre un problema, ma sta diventando un ostacolo letteralmente insormontabile ora che i giochi stanno diventando sempre più complessi. Dal momento che volevamo creare il gioco meglio animato della storia dei videogames, abbiamo sviluppato specifiche routines per alleggerire il compito alla CPU e risparmiare RAM. Senza i sofisticati algoritmi di compressione che abbiamo concepiti appositamente per ***Wild Nines*** non avremmo potuto sviluppare il gioco.

Quanto tempo ha richiesto la programmazione di un simile tour de force grafico?
DP: Di solito, ci imponiamo un periodo massimo di dodici mesi per finire un gioco, altrimenti scatta la fuga in qualche remota isola del Pacifico. In realtà, spendiamo sei mesi lamentandoci che ne abbiamo solo dodici per finire il gioco e finiamo per fare le notti nel tempo che ci rimane. Per ***Wild Nines*** abbiamo dovuto cambiare i nostri piani, dal momento che la programmazione ha richiesto due anni intensi. Nessun altro progetto ci aveva impegnato così a lungo prima. D'altra parte credo che i risultati gratifichino i nostri sforzi.

Qual è la tua opinione sull'attuale stato del divertimento elettronico? Ritieni che Sony sarà in grado di mantenere la leadership per i prossimi due anni oppure Nintendo riuscirà a colmare il gap prima o poi? Come giudichi Sega e Matsushita?
DP: Per essere sicuro di non perdermi nulla, mi limito ad acquistare tutte le console che escono sul mercato. Questo mi consente di restare neutrale, eh eh eh... (molto, molto diplomatico, Ndt)

Oltre a **Wild Nines** ***e*** **MDK*****, avete altri progetti sul tavolo per Sony PlayStation?***
DP: Non al momento. Cerchiamo di concentrare tutti gli sforzi su uno, massimo due progetti alla volta, al fine di non disperdere le forze. Per altro, tutti i nostri migliori programmatori stanno facendo le notti per finire ***Wild Nines***, quindi non hanno il tempo per pensare ad altri giochi.

Quali sono i tuoi giochi preferiti al momento per Sony PlayStation?
DP: Al momento, mi sto divertendo moltissimo con ***Destruction Derby***, ***Formula 1***, ***Fifa '97*** e ***Tekken 2***.

AVENGER TRADING

LEGENDS NEVER DIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689

Playstation

MEMORY CARD (360 giochi) L. 119.000

COBRA-GUN L. 89.000

MEMORY CARD (120 giochi) L. 84.000

MAD-CATZ L. 72.000

BURNING ROAD
CRASH BANDICOT
DESTRUCTION DERBY 2
KING'S FIELD (USA)
LEGEND OF KAIN
PANDEMONIUM
PENNY RACER
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STAR GLADIATORS
WIPE OUT XL
TUNNEL B1
YATTAMAN
MEGATSUDO 2096
TOMB RIDER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NBA IN THE ZONE II
SOVIET STRIKE
NBA JAM EXTREME
PRO PINBAL 3D

TRUE PINBAL
NHL FACE OFF 97
TWISTED METAL II
TOBAL NO. 1
NASCAR RACING
FORMULA 1
ANDRETTI RACING
BUBBLE BOBBLE
SLAM SCAPE
IN THE HUNT
MOTOR TOON GP II
STREET FIGHTER ALPHA II
LOMMAX
VIRTUAL TENNIS II
SAMPRAS TENNIS
STREET RACER

MEMORY DRIVE L. 169.000

JOY COMPATIBILE L. 35.000

JOYPAD SONY L. 61.000

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO RIFERITI ALLA SOLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI!
FAX 049-8755048

• PSX HOT NEWS

SOUL EDGE
BUSHIDO BLADE
RAGE RAGER (RIDGE RACER III)
SPEED KING
MEGAMAN X XIII
MACROSS
SUPER ROBOT WARS
BIO HAZARD II
TOH SHIEN III
ACE COMBAT II
FINE OZ
ZXE LEGEND OF PLASMALITES
FINAL FANTASY VII
... e molto altro ancora!

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

PLAYSTORIA

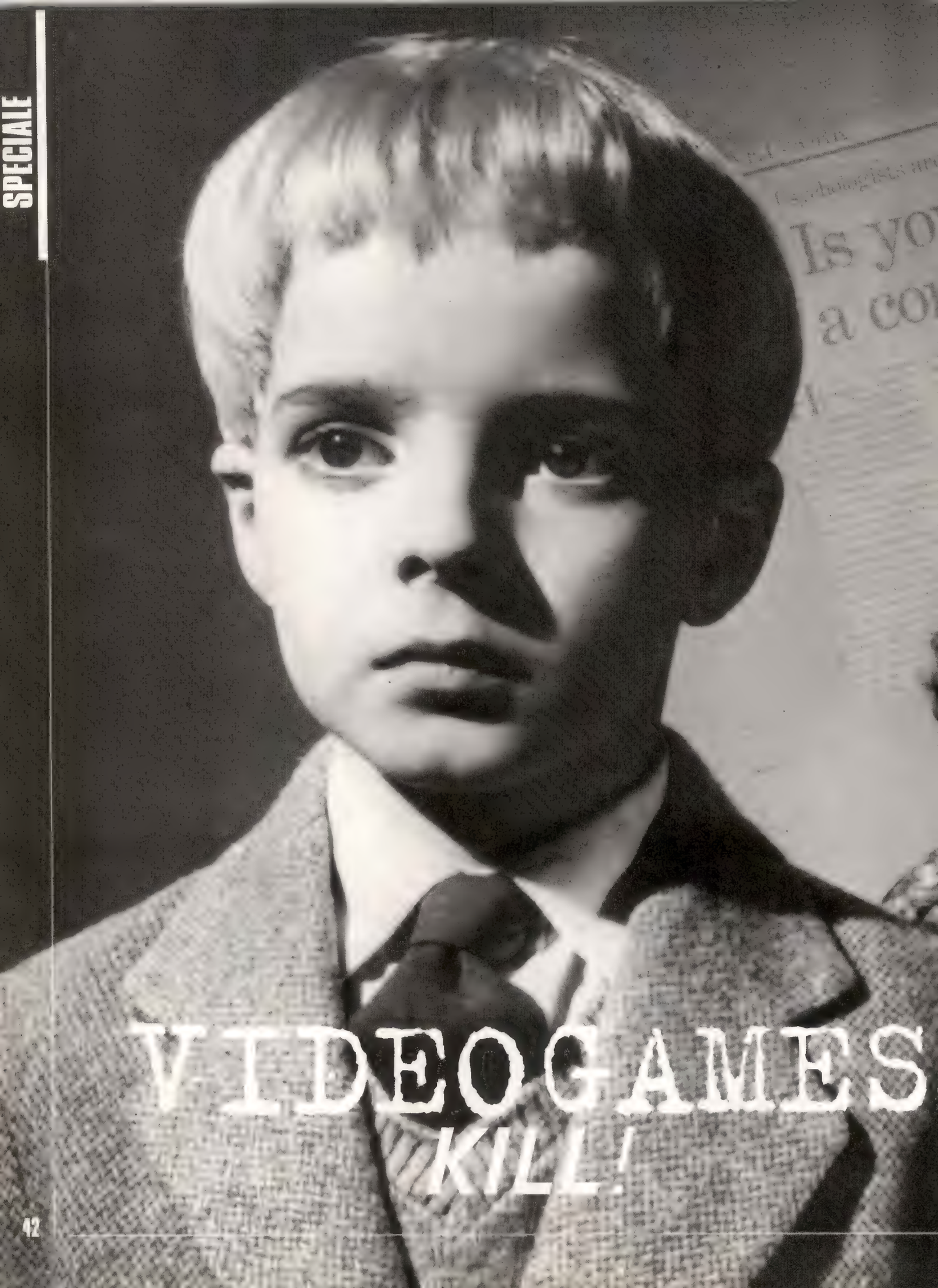
PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

Via Roma, 53 - 35122 PADOVA

INOLTRE
VASTO ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ED ACCESSORI
PER PC CD-ROM

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari



VIDEOGAMES KILL!

I videogiochi uccidono. Fanno **ingrassare**, rendono **aggressivi** e **istupidiscono**. Peggio, sono strumenti del **demonio**. La **stampa** nazionale e internazionale ha alimentato una **campagna** al vetriolo contro il divertimento elettronico. I genitori **protestano**. I videogiocatori se ne **fregano**. **Super PlayStation Console** fa il punto della **situazione**.

Come abbiamo anticipato il mese scorso in **PlayGround**, il tema degli effetti dei videogames è stato al centro di numerosi dibattiti, ospitati sia dalle riviste specializzate, sia dai media istituzionali. A questo proposito, sono individuabili due atteggiamenti contrapposti nei confronti del videogioco. Il primo - interno al fenomeno - ravvisa nel medium una forma di intrattenimento valida e socialmente utile. Il secondo - esterno - ne mette costantemente in dubbio funzioni, finalità, contenuti. Nelle due posizioni riconosciamo antitetiche rispettivamente la comunità videoludica nel suo complesso (produttori, consumatori, riviste specializzate, lettori) e i media tradizionali (soprattutto la televisione e la stampa che ospita interventi di intellettuali fortemente ostili all'idea stessa di videogioco e condanna la pratica videoludica come deleteria per "*le giovani menti*").

IL SENATORE JOE LIEBERMAN STA CAPEGGIANDO UNA NUOVA CROCIATA CONTRO I VIDEOGIOCHI NEGLI STATI UNITI.

Al Bando i videogiochi!

Una delle accuse ricorrenti ai videogames è quella di veicolare contenuti eccessivamente violenti. L'ultima e forse più radicale accusa risale al dicembre del '96. I senatori americani Joe Lieberman e Herb Kohl, con il supporto dell'*Istituto Nazionale sui Media e la Famiglia*, hanno criticato fortemente i videogiochi dell'ultima generazione. Per chi non lo sapesse, i due politici avevano promosso fortemente nel 1994 una campagna di sensibilizzazione contro i videogames, imponendo di fatto che l'*IDSA* (*Interactive Digital Software Association*) adottasse un sistema di rating. I due senatori hanno chiesto che numerosi prodotti elettronici vengano immediatamente ritirati dal mercato perché rappresenterebbero un'offesa alla decenza. *"Sono rimasto impressionato dai risultati di alcuni sondaggi* - ha affermato il senatore Kohl (nessuna parentela con il premier tedesco) - *in particolare da alcuni che indicano chiaramente che il personale dei negozi che non sembra essere a conoscenza del fatto che esiste un sistema di rating dei videogiochi, altrimenti non si spiegherebbe come mai titoli vietati ai minori finiscono nelle mani di ragazzini di otto anni. Ritengo inoltre che le misure prese dalle case di produzione per valutare il contenuto dei loro prodotti sia assolutamente inadeguato. Quello che mi propongo è di arginare il fenomeno della violenza videoludica, che negli ultimi tempi sta superando ogni limite. Questi prodotti promuovo un comportamento fuorviante, suggeriscono che "uccidere è bello" e che "il vizio è una virtù". Non possiamo tollerare tutto questo."*

Lieberman ha affermato di essere rimasto sconvolto dopo aver visto ***Duke Nuke'm***, *"un prodotto che andrebbe ritirato immediatamente dagli scaffali dei negozi. Credo che i produttori, GTE Interactive, andrebbero denunciati."* A parte il fatto che il gioco è stato pubblicato da GT Interactive e non GTE (una compagnia telefonica americana), pesa sull'industria videoludica la minaccia di un intervento di Washington. Negli Stati Uniti esistono due metodi di valutazione del contenuto del software. La maggior parte delle software house, i membri della *SPA* (*Software Publishers Association*) hanno adottato il *RASC*, mentre le altre hanno preferito lo standard *ESRB*, più permissivo del primo. Nelle parole dei due politici non si ravvede alcuna distinzione tra i due sistemi di rating. Nel mirino dei due senatori, oltre a ***Duke Nuke'm*** ci sono ***Fighting Vipers, Killer Instinct, Krazy Ivan, Mighty Morphin Power Rangers, Mortal Kombat, Primal Rage, Resident Evil, Z, Street Fighter 2, Virtua Fighter 2, Doom, Daggerfall, Pray for Death, Warcraft 2***.

Praticamente tutti i titoli usciti negli ultimi due anni. Ken Wasch, presidente della *SPA*, ha ribattuto alle accuse di Kohl e Liberman osservando che *"L'industria videoludica ha adottato un sistema di rating efficace in quanto indica adeguatamente il tipo di contenuto veicolato dal prodotto elettronico. Le accuse sono estremamente generiche e in molti casi gratuite. Credo che i genitori - grazie alle indicazioni fornite sulle confezioni dei giochi - abbiano la capacità di concludere se il gioco è adatto o meno a un'utenza infantile."* Palla al centro.

Dio salvi la Regina

La nostra testata cugina, **PlayStation Plus**, ha raccolto oltre quattrocento articoli pubblicati negli ultimi dodici mesi dai sette quotidiani più diffusi in Gran Bretagna nei quali i videogiochi sono accusati, di volta in volta, di provocare obesità, di causare crisi epilettiche, trance ipnotiche. Oppure di rappresentare il passatempo preferito dei *serial killers* (!). Di promuovere comportamenti socialmente inaccettabili. O di indirizzare i giovani al consumo di droga. I videogiochi provocano dipendenza, peggio apatia.

Caratteristica comune degli articoli: citazione dell'esperto di turno (uno psicologo o un sociologo), condanna senza appello del videogioco, invito alle autorità a un generico *"fare qualcosa"*. L'atteggiamento della stampa inglese nei confronti dei videogames è sempre stato molto critico, forse per la grande visibilità e popolarità del medium. L'Inghilterra è la capitale del divertimento elettronico europeo. Per fare un esempio, se in Italia la base installata di PlayStation è di 50.000 pezzi, si prevede che in Gran Bretagna supererà quota 750.000 entro marzo. **PlayStation Plus** rileva che le accuse che i media tradizionali hanno rivolto ai videogiochi variano di anno in anno.

Nel 1992, ad esempio, nel mirino della stampa era la fruizione videoludica come con-causa del sovrappeso nei bambini. Nel '93, il tema dominante negli articoli era il legame, vero o presunto, tra videogiochi ed epilessia. Nel 1994, i giochi elettronici venivano accusati di promuovere atteggiamenti sessuali deviati. Nel '95, ci si è spinti a correlare videogiochi e violenza giovanile. In tempi più recenti, il divertimento elettronico è tornato a fare notizia soprattutto per alcuni messaggi pubblicitari controversi (vedi **Super Console 31**). Passiamo in rassegna i casi più eclatanti...

Nintendo Killed my son!

Il sei gennaio 1993, il Sun, il più diffuso quotidiano inglese, titolava a tutta pagina "NINTENDO KILLED MY SON" (*Nintendo ha ucciso mio figlio*). Il titolo si riferisce alla morte del quattordicenne Jasmine Bassi di Orsett, Essex, che secondo i genitori è stata provocata da ***Super Mario***. O meglio, il ragazzo era morto di infarto durante una sessione ludica a ***Super Mario All-Stars*** su SNES. Nelle due settimane precedenti la stampa aveva riportato altri due casi analoghi, fortunatamente meno gravi di questo: Simon Carde, dodicenne, era svenuto di fronte al televisore dopo un'ora di gioco. I geni-

Video games link with epilepsy to be explored

A NATIONAL survey to investigate the link between computer games and fits in children was announced yesterday, **writes Liz Hunt.**

The Government-backed study aims to discover how many children with no previous history of epilepsy suffer seizures while playing computer games. The findings will provide guidelines for the public, and could lead to regulatory action against games manufacturers by the Department of Trade and Industry. The Epilepsy Research Group expects to report within a year. Manufacturers have declined to support the study.

About 30,000 cases of epilepsy are diagnosed each year and 1,200 of these mostly children and young adults suffer photosensitive epilepsy. Their fits are triggered by flashing or flickering lights, or geometric patterns or shapes.

Earlier this year, there were reports of children having epileptic fits while playing Sega and Nintendo games. An estimated 6 million homes in Britain have these games.

Booklets with the games warn of a possible link with epilepsy in a minority of people, but manufacturers have proved resistant to putting warnings on packs.

■ Services for epilepsy are "poor in quality, fragmentary and poorly organised", a Government report has found. The *Epilepsy Needs Document* says many of the 350,000 sufferers are missing out on the best treatment

Unrecorded deaths, page 13

tori pensavano che l'eccessiva stimolazione visiva gli avesse causato un attacco di cuore. Un altro quattordicenne veniva ricoverato negli stessi giorni nell'ospedale cittadino con gli stessi sintomi. Entrambi gli incidenti erano avvenuti a Cardiff.
Per tutto il 1993, la stampa inglese riportava simili avvenimenti.
Andrew Lang di Farnham, Surrey, è stato lo sfortunato protagonista di una vicenda analoga. Glynis, la madre del ragazzo la ha riassunta così all'Evening Standard, *"Andrew stava giocando di fronte alla TV quando a un certo punto ha lasciato cadere il controller ed è crollato a terra. La schiuma gli usciva dalla bocca e mi sono spaventata moltissimo. Lo abbiamo portato immediatamente all'ospedale dove hanno detto che stava bene. Eravamo tutti in ansia e temevamo di perderlo"*. Il Sun ha rincarato la dose riportando la dichiarazione di una popolare star televisiva inglese, Michael Aspel: *"Sono terrorizzato dal danno che i videogiochi potrebbero arrecare ai miei figli"*.
Aldilà del panico alimentato dai media, quali sono gli effetti dei videogames su coloro che vi si espongono? La maggior parte degli psicologi sembra concorde nel ritenere che se è vero che i videogames possono provocare crisi di epilessia fotosensibile nei soggetti predisposti, i casi effettivamente dimostrati sono pochissimi. Richard Grunewald, ricercatore all'*Istituto di Neurologia* di Londra, ha spiegato al Times che, statisticamente parlando, solo un malato di epilessia fotosensibile su 250 rischia di cadere vittima di crisi se esposto a luci intermittenti particolarmente forti, come il neon delle discoteche, ad esempio, e la percentuale è ancora più bassa quando si tratta di videogames. Terry O'Leary, a capo della *BEA* (*British Epilepsy Association*) ritiene che *"i media hanno gonfiato a dismisura un problema in realtà circoscritto"*. O'Leary soffre di una leggera forma di epilessia fotosensibile, e il fatto che abbia regalato una console al figlio lo scorso Natale la dice lunga.
David Fish, uno psicologo che svolge il ruolo di consulente per la *NSE* (*National Society for Epilepsy*) ha evidenziato che le possibilità di restare vittima di un attacco di epilessia fotosensibile videogiocando sono bassissime. *"Cerchiamo di ragionare invece di farsi prendere dal panico* - ha dichiarato al London Evening Standard - *Ci sono circa 350.000 persone che soffrono di epilessia in Gran Bretagna. La maggior parte di questi conducono una vita normale e credo che bisognerebbe incoraggiarli anziché terrorizzarli quotidianamente con notizie largamente esagerate."*
Le prime notizie di crisi di epilessia fotosensibile provocata dai videogiochi sono state riportate dai quotidiani nei primi mesi del 1993. A cadere vittima erano stati un centinaio di giocatori giapponesi.
Immediatamente, il *Comitato di Ricerca sull'Epilessia*, finanziato dal Governo inglese, ha istituito una commissione di ricerca per valutare l'effettiva pericolosità dei videogames. La conclusione delle indagini è stata resa pubblica nel dicembre del 1993. I quotidiani hanno riportato che, tra i possibili fattori scatenanti dell'epilessia fotosensibile, i videogiochi non sono più pericolosi della televisione. Ogni anno circa 30.000 inglesi restano vittima di una crisi epilettica. Solo lo 0.5% delle crisi potrebbe essere stata determinata dalla fruizione videoludica.
Incredilmente, il Daily Mail ha riportato che *"Il governo conferma che i videogiochi scatenano le crisi"*, evitando di riportare in dettaglio cifre e percentuali, limitandosi a registrare in chiusura del pezzo *"che i rischi appaiono limitati"*. Questa è una grave forma di disinformazione.
Come risultato del dibattito sul tema dell'epilessia che si è svolto per larga parte del 1993, oggi tutti i videogames riportano sul manuale e sul retro della confezione l'avvertimento a smettere immediatamente di videogiocare qualora insorgano dei disturbi di qualunque tipo. In alcuni casi, messaggi del tipo *"interrompete il gioco ad intervalli regolari"* o *"posizionatevi a una certa distanza dallo schermo"* vengono visualizzati direttamente sullo schermo a intervalli regolari.
Una volta dimostrato che la correlazione tra videogames ed epilessia è molto meno grave del previsto, i quotidiani hanno insistito su altri (presunti) effetti deleteri dei videogiochi.
L'Indipendent ha riportato il caso di una bambina di 10 anni sofferente di asma che è stata vittima di una crisi mentre giocava con i videogames. La noti-

COLOUR&TEMPESTA BARI

LEVANTE COMPUTER

BARI

SONY PLAY STATION CENTER CONSOLE SEGA - NINTENDO

QUEST'ANNO OFFERTE STREPITOSE SU CONSOLI
SONY PLAY STATION, SEGA SATURN, SUPER NINTENDO, SEGA MEGA DRIVE, GAME BOY E GAME GEAR.

CONTATTACI SUBITO

INOLTRE

AVRAI A DISPOSIZIONE UNA VASTISSIMA SCELTA
SU OLTRE 500 TITOLI A PREZZI FANTASTICI.
TELEFONA!!

PlayStation SEGA Nintendo

PER ORDINARE:
TEL - FAX 080/5248299

zia non ha innescato un nuovo dibattito, ma nel maggio 1996 è partita una nuova controffensiva sulle pagine dei quotidiani. La nuova accusa? I videogiochi causano trance ipnotiche...

La realtà virtuale ha intrappolato mio figlio!

All'inizio, la cosa sembrava destinata a spegnersi in fretta. Nel 1993 l'Indipendent aveva riportato la notizia che *"Un nuovo giocattolo di realtà virtuale destinato ai bambini che usufruiscono di videogiochi grazie alla può danneggiare permanentemente la vista."*. Tre anni dopo, la minaccia della realtà virtuale di causare cecità, tornava prepotentemente sulle prime pagine dei quotidiani.
Nel maggio del 1996, il Daily Mail riportava che Ashley Bowler, un ragazzo di dieci anni, era caduto in trance dopo aver giocato per ore. *"I videogames hanno provocato un grave disturbo neurologico alla psiche di Ashley e i medici gli hanno vietato l'uso di Sega Megadrive."*
Secondo i dottori che lo hanno visitato, gli occhi del ragazzo erano stati sottoposti ad uno sforzo troppo intenso per troppo tempo. Pochi giorno dopo, un rappresentante del *National Hospital for Neurology* lanciava un appello televisivo nel quale invitava i videogiocatori a non passare più di un'ora al giorno di fronte allo schermo. Bum, è bastato questo per scatenare le fantasie dei giornalisti. News of the World pubblicava in prima pagina il caso del sedicenne James Little di Devon. Secondo il quotidiano, il ragazzo era rimasto ipnotizzato da un simulatore di corsa Nintendo collocato in una sala giochi (*Cruis'N USA* magari?) al punto da identificarsi con il pilota virtuale del gioco e si era convinto di essersi schiantato a duecento all'ora contro un guard rail. Crash. La madre Juliet ha dichiarato al quotidiano: *"Avevamo deciso di passare assieme la giornata. James aveva speso una mezz'ora in sala giochi, ma quando è uscito ho capito subito che era come cambiato. Facevo fatica a riconoscerlo. Quando siamo saliti in macchina, ha cominciato a parlare in modo bizzarro. Il tono della sua voce era meccanico. Poi si è messo a gridare. Diceva di fare attenzione perché rischiavamo di fare un incidente. Eppure non c'erano vetture oltre alla nostra sulla strada. Si agitava come un pazzo, sembrava che stesse sterzando un volante fittizio."* Aggiunge il padre, Roger: *"Pensava davvero di essere ai comandi di una vettura. Il suo piede continuava a premere un acceleratore inesistente. Continuavamo a scuoterlo, ma non ci dava retta. Era convinto di guidare su pista di Formula Uno."*
Dal momento che i tentativi di riportare alla ragione il ragazzo si sono dimostrati inutili, il ragazzo è stato condotto all'ospedale. Per oltre due settimane i medici hanno cercato di curare James con sedativi e psicofarmaci, senza successo. Alla fine, disperati, i genitori si sono appellati ad un sacerdote, il Reverendo Fred Pennington. Dopo una sola seduta, il vicario riusciva a risvegliare il ragazzo dalla trance iponitca. Un esorcismo? Non proprio. I medici hanno affermato che *"La sua mente era completamente fissata sul videogioco e non riusciva a sbloccarsi. Si tratta di un tipo di fissazione nota in psicologia, che può essere provocata da numerose cause. I videogiochi sono solo una di queste."*
La settimana successiva, il News of the World riportava trionfalmente che, come risultato della campagna di sensibilizzazione contro i videogames, avvertimenti contro i potenziali effetti dei coin-op sarebbero stati collocati in tutte le sale giochi del paese. Ironicamente, gli avvisi parlano solo di epilessia fotosensibile, problema che non aveva nulla a che vedere con il caso di James...

Censuratelo!

E' con ***Night Trap*** - un mediocre film interattivo per Mega CD apparso nel 1993 - che la stampa, per la prima volta, invoca a gran voce l'intervento della censura per i videgiochi. Si tratta di un titolo noioso e monotono, uno dei numerosi tentativi falliti di produrre film interattivi combinando full motion video a una giocabilità ridicola. Nell'occasione, il Daily Mail titolava a tutta pagina che ***Night Trap*** *"visualizza in modo esplicito il massacro di cinque donne semi-svestite."* Si sprecano letteralmente gli interventi dei politici. John Wheeler dei conservatori giudicava il prodotto *"un'ignobile porcheria"*. Terry Dicks, altro conservatore, rincarava la dose *"Gli sviluppatori del gioco rappresentano il male incarnato e andrebbero puniti per aver creato una simile aberrazione. I genitori che lasciano simili passatempi nelle mani dei loro figli sono degli irresponsabili. Tutti coloro che acquistano il prodotto andrebbero schedati."*
Sull'altra sponda, Jill Knight osservava che *"I videogiochi dell'ultima generazione sono molto più violenti di quelli precedenti. Non possiamo tollerarlo e di conseguenza agiremo contro i produttori di giochi che promuovono la violenza, la mutilazione e l'omicidio."* I rappresentanti delle associazioni a favore della famiglia e a difesa dell'infanzia non aspettavano che un intervento simile per scatenarsi. Valerie Riches, rappresentante di una di queste, ha affermato che *"**Night Trap** è l'ulteriore conferma che viviamo in una società malata. Non comprate questo gioco per i vostri bambini. E' il male. Temiamo che la violenza grafica di questi prodotti possa letteralmente corrompere le menti dei giovani."*
Come spesso avviene, nessuna delle parti che si è scagliata contro il prodotto lo aveva effettivamente visto. Quando Sega lo sottopose al giudizio *British Board of Film Classification*, il responso fu che *"**Night Trap** non è eccessivo e può essere fruito tranquillamente dai maggiori di quindici anni. Per tutti gli altri, consigliamo la supervisione degli adulti."* Inutile dire che il Daily Mail ha reagito male alla cosa. *"Il deleterio videogioco Sega si impone sulla censura"*: questo il titolo di un articolo in cui si condannava la *"debolezza"* dei censori. James Ferman, direttore della *BBFC*, ha dichiarato che *"Il gioco non è violento come la stampa lo ha dipinto. Mi sembra innocuo quanto un episodio della prima serie di Dr.Who."*
La vicenda non finì comunque lì. Venne infatti deciso che tutti i videogiochi dovevano essere accompagnati da un bollino di certificazione del tipo di contenuto veicolato, per evitare che finissero nella mani sbagliate. Il nuovo sistema venne unilateralmente adottato dall'*ELSPA* nel 1994.
Ma quali sono gli effetti dei videogiochi? Può una partita a ***Final Doom*** trasformarci in pazzi sanguinari? Le risposte degli psicologi sono contraddittorie. Mark Griffiths e Nigel Hunt hanno svolto un'indagine su 387 ragazzi di età compresa tra i 12 e 16 anni per valutare gli effetti della fruizione videoludica. I risultati mostrano che un ragazzo su cinque ha sviluppato una forma di dipendenza nei confronti dei videogiochi e che il 20% di questi hanno sviluppato un temporaneo comportamento aggressivo.
In Gloucestershire, Gameboy è stato messo al bando dal preside di una scuola perché, stando alle sue affermazioni, *"incoraggia la violenza tra i giovani"*. Probabilmente non si riferiva a ***Tetris***. Sempre nella contea di Gloucestershire, che ha conquistato le prime pagine dei quotidiani per via delle agghiaccianti gesta del serial killer Fred West, i videogiochi sono stati accusati di diseducare i giovani da parte della stampa locale...
A gettare ulteriore benzina sul fuoco ci pensava il Sunday Times che, riportando un'intervista a Cent, un soldato musulmano a capo di una divisione anti-carro in Bosnia, rimarcava gli usi ed abusi della fruizione ludica. Cent affermava che aveva sviluppato un'impareggiabile precisione nel colpire i carriarmati nemici grazie a intense sessioni videoludiche. Come diceva la pubblicità di ***Lone Soldier***? *Sbatti la Bosnia nella tua PlayStation*? Altro che provocazione: il messaggio

Bit generation
Grasso è bello

Dimenticavamo: secondo gli "esperti", i videogiochi favoriscono l'obesità. Non ci credete? Beh, secondo Donald Naismith, che insegna Alimentazione al King's College, i videogiochi sarebbero *"La causa principale del sovrappeso dei giovani inglesi"*. In una lettera pubblicata nel settembre del 1992 dall'Indipendent, Naismith sottolineava che l'interazione elettronica favorisce l'inattività quindi provoca l'obesità. Quest'idea viene ripresa a intervalli di tempo regolari dalla stampa. Eppure, un'indagine svolta da Mark Griffiths sugli effetti dei videogames sembra indicare che gli estimatori videoludici praticano più sport degli altri ragazzi. I cinici osservano che le ricerche sostengono tutto e il contrario di tutto. Pediatrics, una pubblicazione americana diffusa tra nell'ambiente medico, sostiene che laddove la fruizione televisiva è funzionale all'obesità in quanto attività esclusivamente passiva, le sessioni videoludiche richiedono una partecipazione attiva che consente di bruciare i grassi. A chi dobbiamo credere? E Frate Indovino che dice?

SPEDIZIONE GRATUITA
Per ogni acquisto PSX

SONY PSX PAL
CAVO SCART
JOY PAD ORIGINALE
CAVO LINK
MEMORY CARD
MULTY TAP
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
RESIDENT EVIL
FINAL DOOM
ANDRETTI RACING
STREET F.ALPHA 2
KING OF F. 95

PROJECT OVERKILL
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
FORMULA 1
INDEPENDENCE DAY
RIDGE RACER REV.
ADIDAS P.SOCCER
NEED FOR SPEED
INT TRACK E FIELD
ALIEN TRILOGY
WIPEOUT 2097

D. DERBY 2
TOTAL NBA
RAYMAN
M.K. TRILOGY
TOMB RAIDER
MOTOR T.GP2
SUPER S. RACER
FADE TO BLACK
SOVIET STRIKE
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

WINNING ELEVEN 2
TENKA
FIFA 97
COMMAND AND CONQUER
MOTOCROSS
ON SIDE
SCORCHER
SPOT G. TO HOLLIWOOD
DISRUPTOR
BLAST CHAMBER
STAR GLADIATOR

BROKEN SWORD
PANDEMONIUM
TWISTED METAL 2
NBA EXTREME
EXTREME GAMES 2
SAMURAI SHOWDOWN
DARKSTALKER
RAGE RACER
PENNY RACER
SENNA KART DUEL
NASCAR RACING
WARHAMMER

GAMES. MANIA

PlayStation

NINTENDO 64

NINTENDO 64
WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART

PILOTSWING
MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD

VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

06/9111705

CHIAMA PER ORDINI E INFORMAZIONI
GAMES MANIA - VIA CATULLO 32/A
00040 POMEZIA (RM)

LOGO E MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PER ME AL SANGUE, GRAZIE... LA PUBBLICITÀ DI RESIDENT EVIL CHE VEDETE QUI SOPRA, E DI CUI ABBIAMO PARLATO AMPIAMENTE SUL NUMERO 31 DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE, È STATA UNA MANNA PER I QUOTIDIANI INGLESI CHE HANNO APPROFITTATO DELL'OCCASIONE PER RISPOLVERARE L'ETERNO DIBATTITO SU VIDEOGIOCHI E CENSURA.

Oddioddiocirocirono!

rispecchia perfettamente la realtà.
Fatto sta che dopo la pubblicazione dell'intervista, i quotidiani inglesi hanno fatto a gara a correlare ogni sorta di crimine con la fruizione videoludica.
L'ispettore Tim Wilson condannava in un'intervista rilasciata a un giornale che i teenagers *"oggi rubano per comprarsi cibo, droga e videogiochi"*.
La stampa sottolineava che i due ragazzini responsabili del rapimento e dell'uccisione del piccolo Jamie Bulgler *"passavano il loro tempo a videogiocare in attesa di sapere il responso della giuria"*. Nel gennaio del 1996, l'Evening Standard pubblicava un articolo in cui si sottolineava che dopo aver torturato per sei ore il figlio di due anni, un padre di famiglia si era *"rilassato con i videogames"*. Stessa osservazione a proposito di Learco Chindamo, un sedicenne responsabile dell'assassinio del preside della sua scuola, Philip Lawrence. Il Daily Mail rimarcava che *"mentre la madre si recava in chiesa, Learco e i suoi fratelli passavano ore con videogiochi di arti marziali."*
Tutti questi casi condividono il medesimo presupposto: i criminali violenti amano i videogiochi, quindi i videogiochi sono causa di violenza. Keith Hellawell, capo della polizia di West Yorkshire ha dichiarato alla BBC nel novembre del 1995 che il 90% dei ragazzi inglesi sarà coinvolto nel traffico di droga per via dei messaggi distorti della TV, delle cattive compagnie e... ovviamente, dei videogiochi. Hmmm, il mese prossimo, nella sezione dei trucchi, pubblicheremo il trucco per accedere alla crackhouse di *Crash Bandicoot*...
La femminista radicale Marina Warner ha accusato i videogiochi di promuovere l'idea del maschio forte e della donna debole, incoraggiando un'immagine fuorviata e fuorviante dei due sessi. La Warner sottolineava anche che *"Nei videogiochi, mostri mitologici sono abbattuti e affettati, maciullati e massacrati uno a uno... Nessuno insegna valori o promuove idee costruttive. I mostri vengono uccisi perché sono "cattivi", la lettura è unidimensionale... Non c'è evoluzione, come nel* Frankenstein *di Mary Shelley, che riesce ad imparare a parlare e rinuncia alla sua dimensione mostruosa."*
Sul fatto che comunicare sia meglio di prendersi a pestoni, siamo tutti d'accordo. Tuttavia, l'idea che l'esposizione a contenuti violenti possa generare comportamenti violenti è ancora tutta da dimostrare. Non solo: siamo davvero sicuri che la violenza mostrata nei telegiornali non risulti addirittura più deleteria di quella dei videogiochi? Nel 1995, uno psicologo della Aston University ha pubblicato i dati di una ricerca che dimostrano appunto che la maggior parte dei bambini presi a campione considera più sconvolgente la violenza mostrata nelle trasmissioni di informazione televisiva rispetto a quella contenuta nei film o nei videogames. Dei restanti, il 37% è rimasto impressionato dalla violenza dei film e solo il 7% di quella dei prodotti elettronici. Altri psicologi affermano che i ragazzi oggi sono del tutto desensibilizzati nei confronti di aggressioni simulate nei cartoni animati e nei videogames.
Gli psicologi della Middlesex University, nel frattempo, hanno concluso che *"I ragazzi che sono rimasti esposti ai videogames più a lungo di altri mostrano livelli di aggressività inferiori. Non siamo in grado di spiegarci il perché."* Incredibile, ma vero: per una volta, gli esperti non hanno una riposta pronta. Wow.
Altri accuse nei confronti dei videogames riguardano effetti di dipendenza che causerebbero. Secondo Sue Fisher, sociologa della Plymouth University, *"L'intrattenimento elettronico provoca una forma di dipendenza paragonabile a cui conduce il gioco d'azzardo"*. Mark Griffiths si affrettava a confermare che il 25% dei ragazzi in età scolare preferiscono giocare invece di fare i compiti. Hmmm, credo che a una conclusione del genere saremmo arrivati anche noi senza bisogno di fare troppe ricerche...
Ma non è tutto così grigio, anzi, sembra che ultimamente l'atteggiamento nei confronti dei videogiochi stia cambiando. Da più parti si sottolinea che i videogiochi aiutano i pazienti che si sottopongono alla chemioterapia a rilassarsi. Inoltre, vengono anche usati in psicoterapia. In tempi recenti sono apparsi anche videogiochi dai contenuti religiosi: Alive Software ha introdotto sul mercato ***Spiritual Warfare***, nel quale il giocatore fa punti solo se porge l'altra guancia di fronte alle provocazioni degli avversari. Al massimo, potete lanciare melograni all'indirizzo dei cattivi. In un'altro gioco, intolato ***Salviamo il Piccolo Mosè*** dovete, er, salvare il piccolo Mosè. Cose belle.

I casi di attacchi da parte dei media ai videogiochi non si contano più. I mass-media italioti fanno a gara a criminalizzare sistematicamente il nostro passatempo preferito, anziché interrogare e interrogarsi criticamente sulle ragioni del suo crescente successo. Sulla prima serie di **Super Console**, abbiamo segnalato per circa un anno e grazie al prezioso contributo di attenti lettori, le incredibili aberrazioni apparse su quotidiani e riviste. Il 27 luglio del '93, il Corriere della Sera pubblicava un pezzo intitolato *"Vietati ai minori anche i videogiochi - Basta con i porno-games per tutti"* a firma di Marco Gasperetti.
L'autore dell'articolo definiva ***Mortal Combat*** (sic), *"Un videogame dell'ultima generazione nel quale due samurai si massacrano a colpi di spade"*, che rappresenta *"l'emblema della diseducazione"*.
Parlando dei videogiochi di maggior successo, il Gasperetti accomunava a ***Doom*** e ***Street Fighter***, *"le varie versioni di* Rambo" (!?!) che vantano" un realismo raccapricciante".
Conclusione micidiale: i giochi importati parallelamente sono tutti *"piratati"*. Non lo sapevate? Beh, il software, anzi, il *"softwear"* (*vesti leggero*), come è scritto nell'articolo, a volte gioca brutti scherzi. Ma resta ancora insuperato l'intervento di Furio Colombo su La Repubblica di domenica 6 marzo 1994. Il titolo del pezzo era *"**Mortal Kombat** per piccoli sadici"*. Ne riportiamo qualche riga giusto per dare l'idea...
*"L'immenso successo di **(Mortal) Kombat** si deve all'estremo realismo visivo, fino ai sussulti di dolore del prigioniero sottoposto alla "procedura" (linguaggio del gioco), uno straordinario passo in avanti nella realtà virtuale dei giochi. E si deve anche al ruolo attivo del bambino che gioca. Riuscire a catturare l'avversario è solo metà del gioco. La conclusione è già stabilita. Il prigioniero deve morire. Ma il gioco mette nelle mani del piccolo operatore questa ineebriante libertà: decidere con quali espedienti e con quanta lentezza l'esecuzione può avvenire. Si tratta di una partecipazione al gioco senza precedenti, perché il vincitore ha davvero l'impressione di scendere, insieme alla sua vittima, tutti i gradini delle possibili offese fisiche a un corpo umano. E viene incoraggiato dal realismo del video a dieci diversi percorsi per portare la vittima, legata, senza potere, a morire. **Kombat** è sembrato - lo scorso ottobre - la goccia che avrebbe fatto traboccare il caso della reazione adulta verso la nuova generazione di videogiochi, l'ingresso delle prime esperienze di realtà virtuale nei giochi elettronici dei bambini"*. Ma non è finita, Furio Colombo sottolineava con sdegno che *"le TV hanno trasmesso nei telegiornali quei pochi frammenti di **Kombat*** (sic) *che gli spet-*

I FATTI DELLA VITA

Studiosi cattolici accusano i giochi elettronici e di ruolo anche per i recenti suicidi

C'è il diavolo nei videogames

Ma le case editrici si difendono: servono a socializzare

Studioso cattolico lancia l'allarme: inducono i giovani all'occultismo

«C'è lo zampino del diavolo nei videogiochi»

ROMA — Dietro ai videogames c'è lo zampino del diavolo? E' quanto sostiene Carlo Climati, studioso cattolico autore di una gigantesca analisi sui giochi elettronici più diffusi, prodotti tra il '94 e il '96. Dopo mesi di pratica e di verifiche, Climati si è convinto che non sempre i videogames «sono innocui passatempi, ma possono diventare infernali macchine «dove dilaga la presenza di «elementi satanici ed esoterici».

Un'esagerazione critica «Assolutamente no» risponde Climati, secondo il quale «certi giochi rappresentano una specie di iniziazione dei ragazzi agli ambienti dell'occultismo, con frequenti uso di immagini mostruose e demoniache». Come? «Sulla scia del successo di videogames come "Doom 2" ed "Heretic" — spiega lo studioso cattolico — si sono moltiplicati i prodotti con tematiche esoteriche. [illegible] "Zork Nemesis" propone "cinque mondi di magia e di mistero da esplorare, effetti visivi e sonori assolutamente raccapriccianti e un ambiente di gioco davvero ipnotico"».

Dalla ricerca di Climati è emerso inoltre che la maggior parte dei videogames «invitano il giocatore alla realizzazione del male in ogni sua forma». In altri giochi, invece «trionfano spiritismo e magia nera, nelle loro espressioni più disparate». Non mancano neppure i simboli tipici del satanismo, come il cerchio magico con la stella a cinque punte, che vengono riproposti «in modo ossessivo».

«Il pericolo — sostiene ancora lo studioso cattolico — è che questi simboli, proprio attraverso il bombardamento visivo dei videogiochi diventino familiari ai ragazzi e alla lunga in loro l'interesse per l'occultismo: così possono rappresentare uno straordinario veicolo di diffusione del satanismo tra i giovani e diventare il mezzo per un lavaggio del cervello dagli effetti devastanti». Infine, secondo Climati «desta preoccupazione l'abilità di inserire messaggi subliminali nei videogiochi. Messaggi che sfuggono al controllo della nostra coscienza e rappresentano un'indiscutibile forma di violenza».

Ragazzi impegnati a un videogioco

tatori possono tollerare all'ora delle notizie". Ogni commento è superfluo. Grandioso l'articolo apparso sul Corriere della Sera il 18 dicembre del '95 e suggestivamente intitolato "*Nel Paese di Maso in sala giochi a dieci anni*". Nel pezzo viene avanzata con un'ironia che fa accapponare la pelle l'ipotesi che se Pietro Maso avesse speso tutto il suo tempo giocando con i videogames, non avrebbe trovato sicuramente il tempo per massacrare i genitori. Per ovviare all'inconveniente, secondo il Corriere, il sindaco del paese dovrebbe consentire anche ai bambini di età inferiore ai 14 anni di videogiocare nei luoghi pubblici, quali i bar e le sale giochi. Nella migliore tradizione del giornalismo-spazzatura, non manca l'"illuminante" intervento dello psicologo di turno, finalizzato a demonizzare ulteriormente i videogiochi. Non a caso, Vara Slepoj, presidente della *Federazione Italiana Psicologi*, sostiene che "*L'ansia di battere il record rende i videogiochi più dannosi e ossessionanti che divertenti, provocando un aumento dei disturbi psicomotori già in età infantile*". Gran finale: il "giornalista", basandosi su un altro commento "illuminante" di un neuropsichiatra, concludeva che i videogames trasformano i bambini in assassini spietati e a sangue freddo: "*I videogiochi hanno un alto tasso di distruttività e presentano un fuorviante abbinamento tra eccitazione e denaro. Il ritratto di Maso*". Leggendaria, poi, la recensione di Maurizio Porro di *Street Fighter: Sfida Finale*, il film tratto dall'omonimo videogioco Capcom interpretato da Jean Claude Van Damme apparsa un anno fa sul Corriere della Sera. Porro parla di "*fase primordiale del cinema interattivo multimediale*" e ne approfitta per definire "*ritardati*" i fan del videogioco. Non c'è male. Fulminante un articolo di Alessandra Farkas sul Corriere della Sera il 2 settembre '95 di cui riportiamo qualche riga: "*La cultura della violenza non è un'esclusiva del ghetto. Basti pensare ai milioni di ragazzini americani - anche quelli i cui genitori possono permettersi la babysitter - che trascorrono ore, ogni giorno, a giocare con i videogames a base di cervella che schizzano, membra maciullate e donne seviziate e uccise.*" Ma il massimo grado di visibilità dei videogiochi sui mezzi di informazione di massa l'ha ottenuta il grande Riccardo Albini, che con un'abile manovra pubblicitaria, è riuscito a duellare persino con il Goldoni e la Dalla Chiesa. Da raccontare ai nipotini. Una pubblicità controversa di ***Lone Soldier***, distribuito da CD Verte aveva suscitato le ire dei benpensanti italioti capeggiati dal Goldoni, che il 23 novembre del '95 accusava l'Albini di opportunismo e immoralità. Mitico. Se si eccettuano sporadiche accuse ai videogames "*strumenti diabolici che allontanano i giovani dagli oratori*", ultimamente la stampa sembra essersi disinteressata dell'intrattenimento elettronico. I media tradizionali hanno preso di mira, infatti, Internet. Anzi, sembra addirittura che l'atteggiamento della stampa nei confronti dell'intrattenimento elettronico stia cambiando: il Corriere della Salute del 30 settembre '96 sosteneva in due articoli separati che i videogiochi - udite udite - fanno "*bene*" alla salute. Nel primo ("*Per viaggiare sicuri serve anche il videogioco*") si riportano i risultati di uno studio pubblicato sulla prestigiosa rivista medica The Lancet secondo cui i risultati di una partita a ***Tetris*** sono una valida indicazione dello stato di affaticamento mentale del soggetto. In un secondo articolo ("*I figli del 2000 saranno tutti geni*") si riportano le affermazioni di Ulric Neisser, psicologo dell'Emory University, secondo cui "*l'aumento del quoziente intellettivo delle giovani leve ravvisato grazie a studi condotti in laboratorio è la conseguenza del fatto che la nostra cultura è fortemente visiva*" e strumenti come i videogiochi che stimolano l'intelligenza sono particolarmente utili in questo senso. Bah...

KICKSTART
Videogames

Via Roma 34/d - 10028
TROFARELLO (TO)

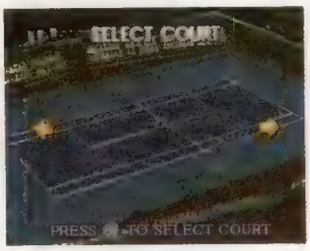
TEL. 011/6496182
FAX 011/6496178

PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPERNINTENDO, MEGADRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, VASTO ASSORTIMENTO VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI DELLE MIGLIORI MARCHE, IMPORTAZIONE TITOLI ED ACCESSORI EUROPEI, GIAPPONESI ED AMERICANI, PREZZI IMBATTIBILI, ASSISTENZA TECNICA IN SEDE, PROVA DEI GIOCHI IN SEDE, GARANZIA SU TUTTI I PRODOTTI, COMPETENZA, CORTESIA, SERIETA'.

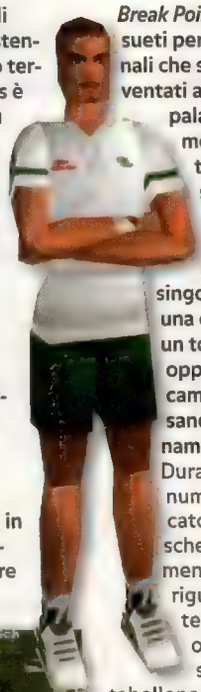
SI EFFETTUA ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

Break Point

Oooh, un bel campo blu che si intona alla grande con il mio nuovo completino da tennis...



Fra tutti gli sport esistenti sul globo terrestre il tennis è sicuramente uno dei più eleganti e signorili e, grazie alla sua grande classe, è riuscito a conquistare in tutti questi anni un folto seguito di sostenitori. Questa volta ad essere stati ammaliati da sittale disciplina, sono stati i salmastri ragazzi della Ocean che, presi dal fervore agonistico, hanno deciso di sfidare la Codemasters ed il suo pupillo, Peter "Monociglio" Sampras, in un match all'ultima boccia. Come accade sempre in questo casi, anche *Break Point* fa sfoggio dei consueti personaggi tridimensionali che si troveranno scaraventati all'interno dei soliti palazzetti tutti interamente texture-mappati. Le opzioni presenti sono le classiche e vi permetteranno di cimentarvi nel sempreverde match in singolare, nel doppio, in una coppa, di dar vita a un torneo a più giocatori oppure di scendere in campo per fare un po' di sano e sempre utile allenamento.



E levati dalle scatole, raccattapalle malefico!

Durante i vari match, il numero massimo di giocatori presenti sullo schermo sarà di 4 unità, mentre, per quel che riguarda il torneo potrete avere un massimo di otto giocatori umani sparsi qua e là nel tabellone. Passando ora agli affettati, la coppa sarà composta da 16 diversi incontri i quali avranno luogo in quattro diversi paesi (e relative superfici). Ovviamente *Break Point* mette a disposizione del giocatore la consueta plethora di inquadrature grazie alle quali potremo scegliere di seguire i vari incontri da qualsiasi anfratto presente sullo schermo. La stessa cosa vale anche per l'opzione di replay con il quale potremo rivedere i nostri colpi migliori, oltre che imprecare selvaggiamente contro la nostra piccola console per i vantaggi che, di tanto in tanto, il computer si concede!

Titolo : Break Point
Casa : Ocean
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-4
Genere : Sportivo

Tira quella palla!

Cominciamo subito a dare una occhiata alle caratteristiche più importanti di questo game... Iniziamo con il sistema di controllo. Tanto per cominciare *Break Point* fa ampio uso dei quattro tasti del pad della Play grazie ai quali sarete in grado di eseguire quattro diversi colpi: il tasto ■ e il ● vi permetteranno di tirare rispettivamente colpi in Top Spin e in Back Spin. Il tasto▲ potrà invece essere utilizzato per effettuare dei lob, mentre la X vi permetterà di scagliare contro il vostro avversario un tiro molto preciso ma non particolarmente potente. La vera sorpresa del gioco è che, a differenza di altri titoli similari, qui è possibile influenzare in maniera sostanziale sia la traiettoria che la potenza dei vari colpi. Infatti, invece di limitarvi alla semplice pressione dei tasti per colpire la pallina, in *Break Point* dovrete per forza caricare il colpo. Fatto ciï non vi resterà altro che agire sul pad della Play e, così facendo, avrete la possibilità di spedire la pallina proprio là, dove nessun essere umano è mai riuscito prima. Ovviamente il corretto posizionamento del vostro omino rivestirà un ruolo di primissima importanza visto che, in caso siate troppo lontani, tutto quello che potrete fare sarà semplicemente tuffarvi, limitandovi nella migliore delle ipotesi a rispedire semplicemente la pallina al di là della rete. Per quel che riguarda le altre caratteristiche del gioco, anche il qui presente *Break Point* include un discreto numero di giocatori ognuno dei quali caratterizzato da una serie di abilità particolari. Il roster a vostra disposizione sarà composto da ben 8 elemen-

ti: quattro uomini e quattro fanciulle, così mentre i maschietti saranno un po' più lenti e potenti le pulzelle vanteranno una maggiore agilità, bilanciata però da una minore forza fisica.

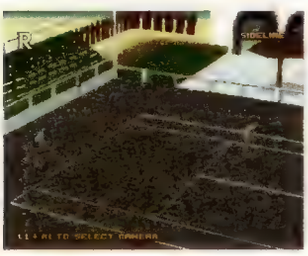
BINGO!

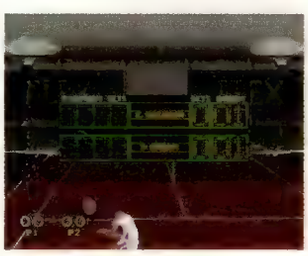
Break Point include una pletora di campi che vanno dal classico palazzetto con il campo in terra battuta fino al centrale del mitico Wimbledon. Ovviamente la natura delle varie superfici influenzerà pesantemente lo svolgimento dei vari scambi visto che, come potrete ben immaginare, tirare delle legne su di un campo in cemento è una cosa ben diversa che trovarsi lunghi e distesi su un soffice manto erboso. Per poter vincere la coppa il giocatore dovrà riuscire a masterizzare tutti i tipi di superfici, oltre ad imparare lo stile di gioco dei vari avversari. A differenza di molti altri titoli similari bisogna anche sottolineare che i vari giocatori presenti in questo game risultano estremamente eterogenei, il che porterà via un discreto lasso di tempo per apprendere appieno quali siano le loro reali potenzialità. Fortunatamente il tutto sarà reso un pochino più semplice della presenza dell'opzione di allenamento grazie alla quale vi troverete opposti a uno sparring partner virtuale che si limiterà a rimandare la boccia dalla vostra parte di campo consentendovi così di impratichirvi a dovere con il particolare sistema di controllo.

PALLA!

Bene, è finalmente giunto il momento di tirare le somme. A conti fatti *Break Point* risulta un titolo piuttosto piacevole e ben studiato che però, nonostante la buona realizzazione tecnica e l'interessante sistema di controllo, presenta una paio di aspetti che ne limitano il punteggio finale. Il primo è dovuto al limitato numero di giocatori a disposizione: pur risultando molto vari gli uni dagli altri, non possono comunque competere con la plethora di player presenti in altri prodotti similari. Il secondo invece è da ricercarsi nella meccanica di gioco vera e propria che, a causa della sua elevata simulatività, risulta molto meno rapida e immediata delle varie controparti più arcade. Facendo infatti un confronto con *Pete Sampras Tennis,* appare evidente che il titolo targato Ocean offra al giocatore un sistema di controllo più complesso e completo, cosa che però non accade con la giocabilità visto che, a conti fatti, il titolo targato Codemasters risulta non solo più immediato, ma anche più coinvolgente.

END

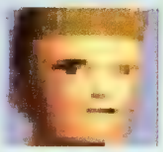




I PERSONAGGI

Ecco a voi la cricca di *BreakPoint*...

ERIC



Il primo giocatore a vostra disposizione è uno svedesone che vuole a tutti i costi diventare il campione del mondo. E' dotato di una buona potenza e velocità; peccato solo per la tendenza a scentrare i colpi...

KATE

Giovane teenager britannica con una buona serie di caratteristiche di base che la rendono una delle tenniste più complete di tutto il game. Si tratta però di una giocatrice troppo prevedibile e non in grado di competere con i più esperti.

JAQUES

Questo baffuto francese è, almeno di primo acchito, il miglior giocatore di tutto il set. Il suo punto di forza è dato dal servizio con il quale questo simpatico vecchietto) è in grado di creare non pochi grattacapi a qualunque avversario.

CARLA

Abbastanza scarsa dal punto di vista tecnico e terrificante per quel che riguarda l'aspetto fisico, Carla è la tennista femminile con il servizio più potente. Peccato che sia a malapena capace di rispedire la pallina dall'altra parte della rete!

BRANDON

Tirato come un vero e proprio damerino, il caro Brandon è il giocatore più elegante e raffinato di tutto il game. Purtroppo le sue abilità hanno ben poco a che fare con questo sport per cui evitate di selezionarlo a tutti i costi!

KEIKO

Avversaria piuttosto insidiosa, la cara Keiko è caratterizzata da una scarsa resistenza fisica il che la rende un'ottima giocatrice per i brevi incontri, ma una vera e propria tragedia sui match che si protraggono oltre il secondo set!

PAUL

Acerrimo avversario di Jacques, il caro Paul sta cercando di riscattarsi dopo essere stato eliminato per ben due volte in finale dal francesino sopra citato. Non si tratta certamente di un campione, però almeno è uno che si sbatte!

NATALIE

Miglior tennista femminile, Natalie è una balda ragazzona tedesca dotata di un fisico veramente invidiabile. Un vero e proprio panzer in gonnella con il quale riuscirete a schiacciare ben più di un avversario e non solo del gentil sesso!

Commento **Sicuramente questo *Break Point* non può essere considerato come uno dei game più entusiasmanti presenti sulla faccia della Terra, tuttavia bisogna ammettere che il titolo in questione presenta delle caratteristiche molto, molto interessanti dovute alla sua impostazione tipicamente simulativa. Un buon prodotto quindi che, pur non vantando una struttura particolarmente dinamica, sarà sicuramente apprezzato da tutti gli amanti di questo genere in cerca di un titolo diverso dai soliti giochini arcade.**

PRO...

- *Sistema di controllo efficace*
- *Più simulazione che arcade*

CONTRO...

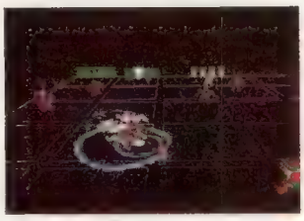
- *Numero di giocatori limitato*
- *Più simulazione che arcade*

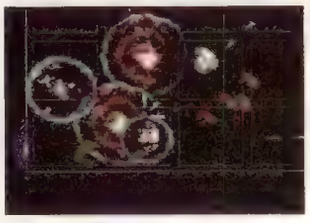
LA PAGELLA...

Grafica	**74**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**82**
Longevità	**75**
Originalità	**65**

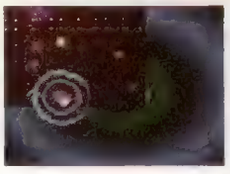
79

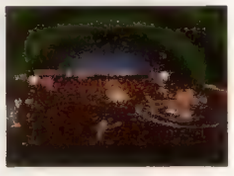
Robotron-X





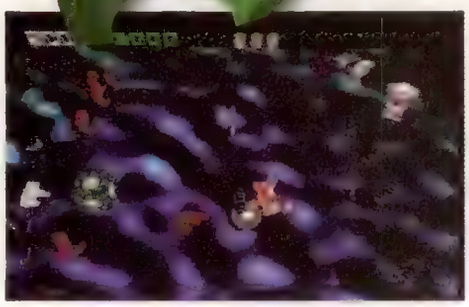
QUESTE DUE FOTO MOSTRANO RISPETTIVAMENTE LE INQUADRATURE NORMAL E OVERHEAD. LA PRIMA È SENZA ALCUN DUBBIO PIÙ GRADEVOLE DA VEDERE, MA LA SECONDA È ALQUANTO PIÙ EFFICACE.





La versione originale di *Robotron* è stata recentemente inserita nelle compilation *Arcade Classics* della Williams permettendo così a tutti i giocatori di guastarsi una fedele riproduzione del coin-op. Discorso a parte va invece fatto per il titolo che abbiamo qui fra le mani visto che questo *Robotron X* non è altro che una sorta di versione deluxe dell'originale targato Williams e che, secondo i parere dei guys della GT Interactive, dovrebbe sfruttare le superiori capacità grafiche della console di casa Sony.

Ovviamente, anche in questo caso, i vari cambiamenti apportati al gioco risultano più che altro delle mere migliore estetiche per cui viene veramente da chiedersi se questo *Robotron* abbia ancora qualcosa da offrire oppure se si tratti dell'ennesimo retro-game che punta solo sulla nostalgia dei video giocatori più navigati.

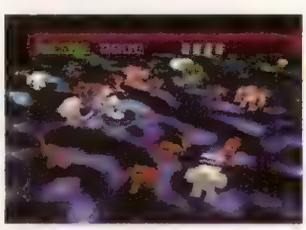


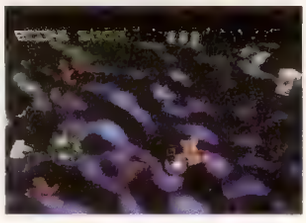
La trama è veramente molto semplice: un gruppo di alieni ha invaso la Terra e voi dovrete riuscire a fermarli. Questo è quanto.

Per far ciò vi troverete costretti a vagare lungo una serie di enormi livelli a scrolling multidirezionale, abbattendo mostri e cercando al contempo di salvare il maggior numero di esseri umani possibile, il tutto per circa 200 volte. Il vostro personaggio potrà camminare e sparare in otto direzioni differenti, mentre il sistema di controllo farà ampio uso dei tasti messi a disposizione del pad della vostra Play.

Una cosa importante da sottolinerae è che, a differenza di altri game come, per esempio, ***Project Overkill*** qui potrete anche muovervi in una direzione e, contemporaneamente, sparare in un'altra, il tutto con una dinamica di gioco che ricorda molto da vicino il buon vecchio ***Smash TV*** del Super Nintendo.

Inoltre lungo certi livelli potrete anche recuperare una serie di power-up che, oltre ai classici bonus "incamera punti", saranno costituiti da doppi e tripli spari, lanciafiamme, vite extra, scudi, laser e anche da una serie di utilissime mine che potranno essere utilizzate per eliminare i nemici più invadenti. Ovviamente, come in tutti i titoli di questo genere che si rispettino, i vari schemi saranno popolati da vaste schiere di mostri che diventeranno via via più numerosi man mano che proseguirete nella vostra avventura. Gli avversari più comuni saranno costituiti da semplici robot che potranno essere eliminati con un singolo colpo ma, con il proseguo del gioco, vi verrete a scontrare con una serie di altri mostri che includeranno tra le loro fila cyborg, carri armati, cervelli galleggianti, sfere assassine oltre ai classici ostacoli più o meno naturali il cui contatto vi farà perdere una delle vostre preziosissime vite.

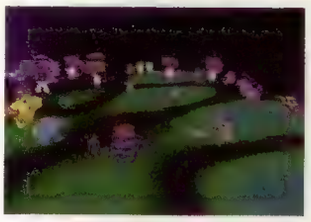


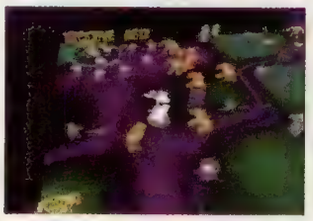


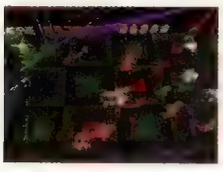
Titolo : ROBOTRON X
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO

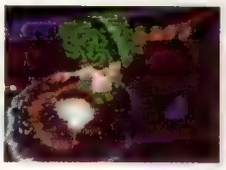
Ti Vedo Ingrassato

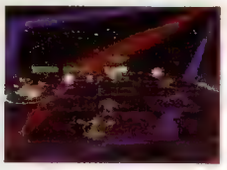
Si gente, è proprio così! Nei livelli più avanzati buona parte dei vostri avversari subirà una sorta di mutazioni che li porteranno a diventare molto più cattivi e pericolosi e la stessa cosa accadrà anche per i vari fondali che passeranno dalla classica forma quadrata a quella romboidale o rettangolare. Inoltre ci saranno alcune sezioni nelle quali i robot risulteranno incredibilmente veloci oppure degli stage nei quali sarete letteralmente circondati da centinaia e centinaia di avversari. Detto ciò bisogna anche sottolineare come, a dispetto della buona varietà di avversari e power-up, la meccanica di gioco risulti sempre molto simile e la stessa cosa vale anche per la foggia dei vari livelli. La grafica poligonale, per quanto non sia nulla di eccezionale, risulta comunque funzionale (di tanto in tanto vi capiterà di assistere a dei simpatici siparietti tra robot) e, utilizzando l'inquadratura dall'alto, la sensazione e il colpo d'occhio che si riesce ad avere non sono davvero niente male. Oltre a ciò è presente anche un'opzione che vi permetterà di customizzare il livello di difficoltà (potrete scegliere numero di vite, abilità dei vostri avversari, livello di partenza e il numero di punti necessari ad avere una vita extra) alla quale si affiancherà la possibilità di lanciarvi lungo i vari stage in compagnia di una altro essere umano. Tutto funziona come ci si potrebbe aspettare e l'azione di gioco, a dispetto della sua semplicità, risulta veloce e frenetica. Sfortunatamente bisogna anche sottolineare che, negli schemi più avanzati, il gioco tende a diventare un po' troppo frustrante il che è principalmente imputabile all'elevato numero di alieni presenti oltre che alla dinamica di gioco che, a conti fatti, risulta sempre identica dall'inizio alla fine.







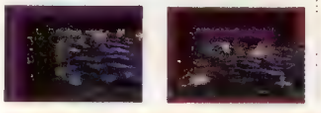




Bonus e Malus

Ok gente, *Robotron X* non è altro che il solito shoot' em up iperfrenetico caratterizzato però da una struttura di gioco un po' ripetitiva e semplicistica. Certo, grazie al Customize Mode potrete modificare a vostro piacere il livello di difficoltà: inoltre il game offre una plethora di livelli, tuttavia la domanda che sorge spontanea è per quanto tempo il tutto riuscirà a tenervi incollati allo schermo.
La struttura dei vari schermi è infatti molto rigida e, dopo il quarantesimo livello le cose cominceranno a farsi piuttosto noiose tanto che non credo che neanche i più accaniti fan dell'arcade riuscirebbero a trovare gli stimoli necessari per portare a termini tutti i 200 stage.
Robotron X sarà sicuramente apprezzato da un certa fetta di utenza (leggi nostalgici), tuttavia il mio personale consiglio è quello di puntare in questo caso su una delle numerose compilation di classici disponibili sul mercato (Namco, Atari, Williams...).

SHOGUN



MONSTER MAKER

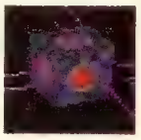
I mostri presenti in *Robotron X* non sono molto numerosi ma, man mano che proseguirete la vostra esplorazione lungo i vari livelli, questi simpatici droidi subiranno una serie di "evoluzioni" particolari. Vediamoli insieme...

BLOCK

Questi blocchi dall'aria apparentemente inoffensiva in realtà non sono altro che piccoli accumulatori di elettricità. Fate quindi in modo di girargli al largo.

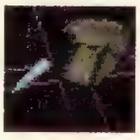
BOX

Sono i container nei quali si rifugiano i carri armati. La loro funzione è quella di trasportatori perciò occhio: potreste anche trovarvi con un carro sul cranio!



TANK

I primi avversari degni di nota. I carri armati non solo risultano incredibilmente resistenti, ma negli ultimi livelli saranno anche dotati di un vasto arsenale.



CYBORG

Questi cyborg hanno la spiacevole abitudine di resistere a qualsiasi vostro attacco. Evitate quindi di sprecare colpi preziosi e corretegli il più lontano possibile!

ROBOT

I vari robot sono piuttosto deboli e male armati. I loro punti di forza stanno nell'elevatissimo numero e nella buona velocità di movimento.

SFERE

Hanno la spiacevole abitudine di trasformarsi in piccoli satelliti e scagliarsi contro di voi a folle velocità. Cercate quindi di eliminarli prima della mutazione.

CERVELLI

Temibilissimi. Sono in grado si sparare una serie di letali raggi laser che, dopo esser stati lanciati, cominceranno a seguirvi per tutto lo schermo. Tragico!

Commento ***Robotron X*** **è, essenzialmente, uno shoot' em up piuttosto semplicistico che punta tutto sulla velocità e sulla frenesia dell'azione di gioco. Certo, i vari livelli sono costellati da una discreta serie di power up però, alla fin della fiera, tutto quello che dovrete fare non sarà altro che girare per i vari schemi massacrando qualunque cosa vi capiti a tiro. Questo può risultare divertente se siete alla ricerca di un titolo immediato e che non richiede un grosso dispendio di materia grigia, ma se volete qualcosa di un pochino più profondo e impegnativo, il mio consiglio è quello di puntare magari su *ReLoaded* che, a conti fatti, risultare almeno tecnicamente superiore al qui presente titolo targato GT Interactive.**

Pro...

- *Azione rapida e frenetica*
- *Plethora di livelli disponibili*

Contro...

- *Meccanica di gioco semplicistica*
- *Veste grafica migliorabile*

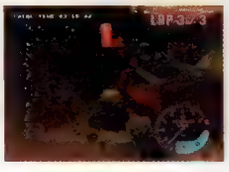
La Pagella...

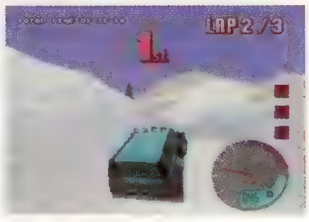
Grafica	**70**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**79**
Longevità	**61**
Originalità	**50**

67

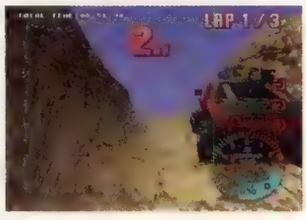
Hardcore 4x4

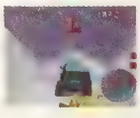
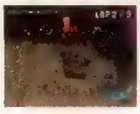
CALMA, CALMA, STATE PURE TRANQUILLI: SI CHIAMA HARDCORE, MA NON È UN GIOCO VIETATO AI MINORI, ANZI...





HardCore 4x4 non è altro che l'ennesimo racing game nel quale, a bordo di una serie di fiammeggianti truck, dovrete riuscire ad aprirvi la strada lungo una mezza dozzina di circuiti montani. Premesso ciò le differenze che intercorrono tra questo nuovo game targato Gremlin e gli altri titoli similari usciti finora sono piuttosto notevoli, il che è dovuto fondamentalmente alla natura dei percorsi sui quali vi troverete a non vi troverete a gareggiare. Sfortunatamente, venendo meno alle promesse fatte al tempo della nostra preview, i programmatori hanno creato un solo percorso per ogni tracciato omettendo scorciatoie e deviazioni assortite. Tralasciando la loro linearità, i vari percorsi risultano comunque molto gratificanti il che è principalmente imputabile alle condizioni della sede stradale. Questa infatti non sarà costellata da piccole buche o dune sabbiose, ma da veri e propri crepacci ai quali si affiancheranno colline e pendii che dovranno essere superati rimanendo le vostre quattro ruote ben ancorate al suolo. Ovviamente, oltre a ciò, questo *HardCore 4x4* include anche tutta una serie di opzioni che vi consentiranno di cimentarvi in una gara singola, nel campionato oltre che col sempre verde time trial con tanto di ghost mode.



Titolo : HARDCORE 4*4
Casa : GREMLIN
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : RACING

CANNONBALL!

A cosa assomiglia questo gioco? Beh, immaginate di trovarvi in bilico su un tronco mentre siete un po' brilli. Ci siete? Ecco, questa è la sensazione che si prova a giocare a *HardCore 4x4*. All'inizio la corsa si apre con una vera e propria fagiolata per guadagnare le posizioni di testa mentre invece, per quel che riguarda il resto della gara, la competizione si svolge a ritmi leggermente più blandi. Per quel che riguarda la conformazione dei vari percorsi bisogna dire che i vari tracciati risultano completamente differenti da qualsiasi altro titolo attualmente in circolazione. Infatti, nonostante il vostro truck non raggiunga velocità paragonabili a quelle delle macchine di *Ridge Racer* o delle monoposto di *F1*, le varie dune, i salti e le buche sballotteranno letteralmente il vostro mezzo da una parte all'altra dello schermo facendovi quasi credere di essere finiti a bordo di un carrello delle montagne russe. Una volta che sarete riusciti a fare la mano con il sistema di controllo e a rimanere all'interno del perimetro che delimita i vari tracciati potrete anche cominciare a tentare di impostare le prime traiettorie, tagliare le prime curve oltre che cercare di sfruttare le varie discese per guadagnare preziosi decimi di secondo. Inoltre, come se le cose non fossero già abbastanza impegnative per conto loro, a rendere la condizione di gioco ancora più incasinata si aggiungeranno anche le condizioni atmosferiche che, a causa della loro instabilità, alterneranno sezioni soleggiate a vere e proprie tempeste a base di pioggia, neve e grandine, il tutto nel medesimo percorso! La situazione peggiore però si verifica quando le perturbazioni sopraggiungono durante una gara notturna; in quel caso infatti vi ritroverete letteralmente coperti da una valanga di fango, acqua e grandine con un mezzo difficilissimo da controllare e, soprattutto, senza la benché minima possibilità di vedere la strada che avete di fronte. Ovviamente come in tutti i titoli di questo genere che si rispettino, i sei mezzi presenti nel gioco vanteranno una serie di caratteristiche particolari che li renderanno più o meno adatti ad affrontare determinate situazioni. Starà dunque a voi riuscire a trovare il mezzo che più si addice al vostro stile di guida, ovviamente sempre a patto che non pretendiate di correre con una cabrio!

UP & DOWN

L'aspetto più impressionante di *Hardcore 4x4* è costituito dall'incredibile fedeltà con la quale si comportano i vari mezzi. Per far ciò i ragazzi della Gremlin hanno realizzato i truck non come se si trattasse di un unico blocco, ma calcolando separatamente i movimenti di ogni singola ruota

e persino la torsione dell'asse centrale. Questo ha permesso loro di creare una serie di mezzi che si muovono e sbandano in maniera assai convincente molto simile alle loro controparti reali. Anche le varie visuali sono state ben studiate e, nonostante non sia proprio la più comoda da utilizzare e possa causarvi un senso di nausea, l'esperienza più esaltante si ha selezionando l'inquadratura in prima persona. Rimane comunque chiaro che, nonostante i problemi digestivi ad esso connessi, l'aspetto migliore di questo *HardCore 4x4* sia la sua elevata dose di realismo, un realismo che però si limita al comportamento delle varie vetture. Con questo intendiamo dire che chiunque lo desideri potrà letteralmente balzare all'interno dell'abitacolo di questi mostri fregandosene bellamente di alettoni, mescola delle gomme, cambio, motore, spinterogeno, gruppo elettrogeno e tostapane elettrico, badando solo a mantenere il mezzo in strada. Ovviamente per i piloti più smaliziati ci sarà anche la possibilità di selezionare il cambio manuale, che però vi porterà via parecchio tempo, perché dovrete riuscire a utilizzare il tutto in sinergia con il nuovo sistema di sbandate controllate che, in questo caso, sarà basato sulla pressione alternata del freno e dell'acceleratore. Oltre a ciò potrete anche avvalervi dell'ausilio di un efficacissimo sistema turbo attuabile tramite una rapida e ripetuta pressione del tasto di fuoco.

Truck me, Baby!

Hardcore 4x4 presenta 3 differenti livelli di difficoltà ognuno dei quali caratterizzato non solo dalla presenza di avversari sempre più agguerriti, ma anche da un sistema di controllo via via più ostico. Ovviamente al termine di ogni gara potrete salvare la vostra posizione e i risultati ottenuti tramite l'ausilio dell'ormai immancabile memory card, mentre con le opzione di gara singola e time trial potrete esercitarvi liberamente sui vari percorsi presenti nel gioco. Non male quindi, peccato però che, a conti fatti, anche questo game presenti qualche piccolo inconveniente. Tanto per cominciare i sei tracciati, pur essendo ben realizzati e discretamente impegnativi, non sono molti. Inoltre molte sezioni tendono ad assomigliarsi un po' troppo, tanto da far quasi pensare che alcuni circuiti sono stati realizzati "riciclando" i pezzi di altri. E' vero peccato perché, in fondo, sarebbe stato sufficiente implementare un Mirror Mode per rendere il titolo molto pió longevo ed interessante. Tralasciando questi difetti bisogna comunque dire che questo titolo targato Gremlin risulta comunque piuttosto piacevole, oltre che alquanto divertente, da giocare (ovviamente sempre a patto che non soffriate il mal d'auto). Certo, non sarà un capolavoro o un titolo con il quale giocherete in eterno, tuttavia si tratta di un prodotto piuttosto solido e ben confezionato che vanta come maggiori punti di forza una buona aderenza alla realtà alla quale si affianca un realizzazione tecnica tutt'altro che disprezzabile.

SHOGUN

Il Brimstone è il mezzo ideale per le gite sulle pendice dei vulcani. Se siete alla ricerca di un Pick-up ben carrozzato, con ottime sospensioni e un motore discreto è il mezzo che fa per voi. Certo, vi dovrà anche piacere il colore giallo, ma chi non ha mai sognato di trovarsi al volante di un camion color banana?

Buono un po' per tutto il Bush Master è il veicolo ideale per lanciarvi lungo scoscesi pendii senza correre il rischio di ribaltarvi alla prima curva. Il mezzo viene proposto in un fantastico verde modello pianta di fico, per infrattarvi nei vari parchi und boschetti della città senza correre il rischio di venire sorpresi!

Unico mezzo ad avere un nome simile a quello di un prodotto per sturare i gabinetti, il Dust Devil è un camion piuttosto classico che, almeno personalmente, non mi sento di consigliare. Meglio optare per qualcos'altro anche perché, detto fra noi, questo è il truck sul quale abbiamo la percentuale minore!

Ideale per le gite sui ghiacciai, l'Ice Braker vanta un'ottima tenuta di strada alla quale abbina un impianto sterzante veramente efficace. Buono anche l'impianto frenante ma il vero bueux è dato dal portabagagli sul quale potrete caricare anche un'intera mandria di mufloni senza il benché minimo problema.

Oh, eccoci al cospetto di un camion bello massiccio. Quasi roccioso. Ok, il colore non è proprio il massimo della vita ma in fondo quello che conta è che il jeeppone in questione sia veloce, potente e che abbia una buona tenuta di strada. Il resto, soprattutto il prezzo, non conta più di tanto!

A dispetto del nome il SideWinder non è certo un fulmine di guerra. Il colore arancio e l'ottimo sistema di illuminazione lo rendono però il mezzo ideale per party notturni in riva al mare, il che fa di questo truck il mezzo ideale per tutti gli amanti dei camion con "rimorchio".

TRICK, TRACK E TROCK

Bene gente, per il gaudio delle vostre papille gustative ecco ora a voi i sei truck presenti in questo game. Ognuno di questi mezzi presenta una serie di caratteristiche peculiari alla quale si affiancano diverse decorazioni e colori della carrozzeria. Detto ciò tutto quello che vi resta da fare non è altro che venire qui, all'autosalone di Super Console, e vedrete che troverete senz'altro il camion che fa per voi. Ovviamente il pagamento sarà, come sempre, in contanti...

Commento *Hardcore 4x4* **presenta una serie di caratteristiche molto interessanti, grazie alle quali il game riesce immediatamente a catturare l'interesse del videogiocatore. Purtroppo il numero di tracciati piuttosto limitato fa sì che alla lunga quest'ultima fatica Gremlin tenda a diventare un po' troppo monotona il che, unito alla mancanza di un'opzione per due giocatori, fa calare in maniera sensibile la votazione di un gioco che, se fosse stato un po' più vario avrebbe potuto sicuramente aspirare ad un punteggio ben più alto.**

Pro...

- *Sistema di controllo realistico*
- *Azione di gioco rapida e frenetica*

Contro...

- *Numero di circuiti limitato*
- *Assente il modo a due giocatori*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**62**
Giocabilità	**80**
Longevità	**75**
Originalità	**65**

79

Williams Arcade Classics Vol.2

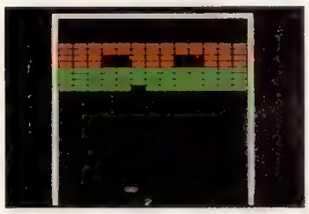
retrogaming - ossia la riproposizione delle vecchie glorie videoludiche sulle nuove piattaforme - è ormai diventato un genere videoludico come tanti altri. Il secondo volume dei *Williams Arcades Classics* è sottotitolato *Atari Years Vol. 1*, il che lascia presagire ulteriori espansioni sul modello dei musei Namco. Confezionato da Digital Eclipse, la raccolta assembla alcune pietre miliari della storia del divertimento elettronico. A differenza del secondo volume Namco caratterizzata da titoli tappabuchi e spesso sconosciuti al grande pubblico, la compilation Williams presenta solo capolavori indiscussi: *Missile Command, Battlezone, Tempest, Asteroids, Centipede* e *Super Breakout*. Forse le nuove generazioni cresciute a forza di poligoni texture-mappati e prospettive selezionabili con la pressione di un tasto storceranno il naso di fronte alla grafica spartana e ai beep dei vari giochi, ma una partita a *Battlezone* o *Asteroids* equivale a una lezione di storia: si tratta di prodotti del passato che ci aiutano a capire il presente videoludico, ammesso e non concesso che questo possa interessare a qualcuno. L'assunto pedagogico è chiaro agli stessi sviluppatori che hanno inserito una sezione di immagini e di interviste agli originali sviluppatori dei coin-op originali. Come per il primo episodio, anche qui è possibile accedere a una sorta di archivio di informazioni particolarmente esaustivo. Se vi eravate chiesti "Che fine avevano fatto i pionieri dei coin-op?", *Atari Years vol.1* vi fornisce tutte le risposte. Da maniaco all'ultimo stadio, potrei aggiungere che la sezione "storica" varrebbe da sola l'acquisto della compilation, ma credo che sia il caso di soprassedere.

Tutte le caratteristiche dei coin-op sono riproposte nel disco compatto per PlayStation, anche se è noto che ogni emulazione casalinga - per quanto fedele all'originale - è sempre un suo tradimento. E' infatti possibile mettere il gioco in pausa per far riposare i polpastrelli spappolati dopo un'intensa sessione di gioco, possibilità del tutto inaccessibile nella versione da bar. Inoltre è possibile settare una miriade di parametri quali il numero delle vite a disposizione, la velocità del gioco, il livello di difficoltà, la lingua, che portano a una ridefinizione del gioco stesso... Per inciso, si tratta di possibilità che, "*quando io ero piccolo non c'erano*". Ekkekatz. Non è finita: poter impiegare strumenti come joypad ultra-sensibili conferisce all'esperienza un significato del tutto inedito. Il cabinato originale di *Centipede* montava al posto della fallica manopola una track-ball monotesticolare. Ora, giocare a *Centipede* oggi, con un pad a undici tasti configurabili in modo esasperante, non è chiaramente la stessa cosa. E qui scatta un secondo e sacrosanto ekkekatz. Permane - inspiegabilmente forse - una forma di irresistibile coinvolgimento che porta il videogiocatore a protrarre la pratica il più a lungo possibile. La possibilità di videogiocare senza dover infilare le dannate cinquanta lire nella gettoniera conferisce un senso di onnipotenza deleterio per giocatori psicolabili come il sottoscritto.

Giochi di questo genere andrebbero vietati perché sono terribilmente coinvolgenti: in confronto, i titoli ultraviolenti dell'ultima generazione sono assolutamente innocui perché annoiano dopo mezz'ora. .

Credo che a questo punto sia chiaro che il secondo volume dei classici Williams, il primo targato Atari, rappresenta la migliore compilation disponibile. E' il paradigma del retrogaming. Per questo motivo, suggerisco anzi impongo l'acquisto di questo prodotto alle nuove leve, che non hanno mai avuto modo di confrontarsi con i capostipiti delle moderne categorie videoludiche, mentre i giocatori navigati forse farebbero meglio a indirizzarsi su prodotti che riprendono il concept di allora e lo aggiornano dal pdv estetico-tecnologico. In altri termini: ha senso comprare il *Tempest* originale quando la versione *X* spacca tutto?

MBF



Titolo : **Williams A.C.Vol.2**
Casa : **Williams**
Versione : **Americana**
N° Giocatori: **1 – 2**
Genere : **Retrogaming**

RETROGAMING

ASTEROIDS

Apparso in sala giochi nel lontano 1977, *Asteroids* è uno sparatutto dal concept molto semplice, ma che adottava una tecnologia davvero rivoluzionaria per i tempi, leggi l'impiego della grafica vettoriale che consentiva animazioni ultra-realistiche. Il giocatore poteva persino accelerare la velocità della navicella e spaziare per tutto le schermo, laddove altri coin-op dell'epoca confinavano l'alter ego del giocatore in una parte ridotta del monitor.

CENTIPEDE

Risale al 1981 il coin-op targato Atari che vantava due grandi innovazioni: una track ball al posto del joystick e un segnapunti a sei cifre. Sparatutto ambientato in campi di funghi infestati da un millepiedi che scende dall'estremità superiore dello schermo a velocità crescente. Colpire il dannato insetto complica le cose, giacché i frammenti del corpo proseguono la loro folle corsa verso la parte inferiore dello schermo, ponendo fine all'esistenza del nostro sprite. Il seguito di *Centipede, Millipede*, non riscosse molto successo.

SUPER BREAKOUT

Sequel ufficiale di *Breakout* (1976) derivato a sua volta da *Pong!* (1972), uno dei primi videogiochi della storia. Il giocatore deve cercare di demolire un muro di mattoni collocato nella parte superiore dello schermo che scende minacciosamente verso la parte inferiore. L'obiettivo può essere raggiunto facendo rimbalzare contro la barriera una pallina. Il concept è stato sfruttato da decine di varianti, la più celebre delle quali è *Arkanoid* (Taito).

TEMPEST

Creato dal grande Jeff Minter, *Tempest* è uno sparatutto psichedelico che provoca assuefazione e calli ai polpastrelli. Per saperne di più, scattate a leggere la rece del sequel ufficiale, *Tempest X*.

BATTLEZONE

Antesignato di titoli come *CyberSled* è soci, *Battlezone* permette di simulare un combattimento tra carri armati all'interno di scenari relativamente semplici. Al pari di *Asteroids*, *Battlezone* adotta una grafica vettoriale. Il coin-op montava una doppia manopola per gestire con grande precisione i comandi del carro cingolato.

MISSILE COMMAND

Risale al 1981 questo sparatutto dotato di track-ball che ci mette ai comandi di una postazione difensiva di varie città minacciate da missili nucleari lanciati da una forza ostile. L'obiettivo è facilmente intuibile: colpire in volo gli ordigni per evitare la distruzione della città.

Commento **Se collezionate videogiochi classici, *Williams Arcade Classics vol. 2* rappresenta un pezzo che non dovrebbe mancare assolutamente nella vostra collezione. Si tratta della migliore raccolta uscita sul mercato. I titoli riproposti non hanno perso lo smalto, anzi direi che hanno perfino guadagnato qualcosa. E scusatemi se è poco...**

Pro...

- *Grandi titoli...*
- *...dannatamente divertenti...*

Contro...

- *...pericolosamente coinvolgenti...*
- *...che rischiano di portarvi via ore e ore*

La Pagella...

Grafica : **n.g.**
Sonoro : **n.g.**
Giocabilità : **92**
Longevità : **93**
Originalità : **90**

90

Software Universe®

CONSOLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

SEGA® SATURN USA + SEGA RALLY
+ VIRTUA FIGHTER II + VIRTUA COP + PAD
L.548.000

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

3DO® L.348.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

64 64 NINTENDO ULTRA64
+ ALIM.
+ PAD L.598.000

FIFA 97 x MD	L. 99.900
FIFA 97 x SNES	L. 109.900
FIFA 97 x PSX	L. 89.900
FIFA 97 x SAT	L. 89.900

GAME BOY L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

I Belée GIOCHI PER VOI
CONSOLES department
Software Universe®
La trasformazione è fatta!
la nuova dimensione del tuo negozio è:
Software Universe® CONSOLES department

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza o norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

La sequenza renderizzata che vedete qui sopra è solo una di quelle che troverete nel corso del gioco, sequenze che, nell'intenzione degli sviluppatori, dovrebbero servire a mostrarvi quanto accade sul terreno di gioco. Peccato solo siano realizzate in maniera mediocre e tendano ad essere alquanto ripetitive. Per fortuna potete "skipparle" grazie all'opzione Prediction.

Player Manager

Avere tutto sotto controllo in Player Manager è semplicissimo, grazie al sistema di icone studiato dai programmatori Anco.

I giochi di calcio manageriali hanno origini antiche, rintracciabili al periodo dello ZX81 e del primo *Football Manager*. Convertito in tutti i formati possibili e manageriali, *Football Manager* era un titolo alquanto essenziale (bastava avere una discreta squadra per vincere campionato e coppe di ogni tipo), eppure nella sua semplicità era assolutamente esaltante. Da allora sono usciti milioni di cloni del titolo di Kevin Thomas, ciò nonostante su PlayStation abbiamo avuto il dubbio piacere di provare unicamente *Onside* (*SPC* #31 - 65%), un gioco che fa della mediocrità la propria bandiera. A questa mancanza di software stratego-calcistico dovrebbe provvedere ora la Anco, casa passata alla storia per le stupende serie di *Kick Off* e *Player Manager* su Amiga (aaah, il mitico "artellino gaillo", i gol da centrocampo, i duecentomila bug... bei tempi...). Proprio Steve Screech, l'uomo che ha vissuto per anni nell'ombra del solo-e-unico Dino Dini e che ha realizzato la grafica di *Kick Off*, si è assunto la responsabilità di realizzare questa update di *Player Manager* per Playstation, sperando di bissare il successo ottenuto sul 16-bit di casa Commodore. Ogni aspetto manageriale dello sport più bello del mondo (ma non diciamo idiozie...) è stato considerato, con il giocatore che ha l'opportunità di "entrare" gradualmente nel titolo tramite una serie di partite amichevoli. Proseguendo avrete la possibilità di modificare ogni parametro possibile e immaginabile, con la parte economica che assumerà sempre più importanza: se volete arrivare alla Premiership infatti dovrete tenere un occhio sempre al budget e non esagerare con i prezzi dei biglietti, per non scoraggiare i tifosi dal venire allo stadio. Fra gli optional e i cotillons vari di *Player Manager* segnaliamo anche le possibilità di essere chiamati in Nazionale e la gestione dei rapporti con la stampa.

Titolo : Player Manager
Casa : Anco
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Manageriale

Tutto sotto Controllo

Il sistema di controllo di *Player Manager* è basato su una serie di icone, selezionabili sia tramite mouse (consigliato) che col joypad. All'inizio del gioco potete scegliere se utilizzare un *player manager* di quelli già presenti (Glenn Hoddle e Brian Robson) o cominciare da zero. Selezionate le cinque amichevoli pre-stagione si passa poi alla schermata principale che rappresenta i vari uffici della vostra società. Da qui potrete quindi dirigervi alla palestra per gli allenamenti, nel vostro ufficio per eventuali trattative di calciomercato, nella sala stampa per vedere calendari e classifiche varie o nell'ufficio contabilità. Da ognuna di queste stanze avrete accesso a una serie di menù e sottomenù vari che vi permetteranno di controllare in tutto e per tutto la vostra squadra. A dire il vero il numero di opzioni disponibili è talmente ampio che molto spesso si tende a perdersi nella plethora di parametri variabili, trascurando magari gli aspetti più importanti del gioco. Fortunatamente in questo caso *Player Manager* viene in vostro aiuto, grazie a una serie di consigli e avvisi, presenti ad esempio nel caso la tattica che decidiate di usare sia sbagliatissima o se avete troppi infortuni e pochi giocatori a disposizione nella rosa.

Let the Game Begin

La parte più importante del gioco è rappresentata ovvia-

L'OPZIONE MATCH HIGHLIGHTS MOSTRA IN DETTAGLIO OGNI PARTITA CON FALLI, TIRI E PARATE "IN TEMPO REALE".

mente dalle partite vere e proprie, visto che tutto alla fine dipende dai risultati della vostra squadra: iniziate a vincere e potrete alzare i prezzi dei biglietti e guadagnare così un bel po' di soldi. In questo modo potrete acquistare giocatori migliori e uno stadio più grosso per contenere un maggior numero di tifosi.
L'allenamento è abbastanza semplice da controllare e vi permette di fare pratica con tutta la squadra contemporaneamente oppure a gruppi. Così facendo, ad esempio, potrete concentrarvi su punizioni e calci d'angolo nel caso morale e resistenza siano già su livelli elevati oppure studiare il tallone d'Achille del vostro prossimo avversario e allenarvi nell'attaccare nello specifico i suoi punti deboli.
Insomma, ogni aspetto del "vero calcio" è stato ricreato sul televisore di casa vostra, eppure *Player Manager* non è esente da difetti, anzi... Se guardando le statistiche, tanto per fare un esempio, vedrete che l'Everton è superiore al Wimbledon potete stare certi al 100% che la squadra di Liverpool vincerà l'incontro. Inutile dire che quando prenderete possesso di una squadra di 3° divisione questo difetto renderà *Player Manager* alquanto frustrante, trasformando competizioni come la FA Cup in un'autentica farsa, visto che le squadre più forti avranno meno possibilità di zero di perdere.

NIENTE SUPPLEMENTARI

Concludendo, non c'è alcun dubbio che *Player Manager* sia un titolo ampio e complesso, tant'è vero che ho scoperto nuovi aspetti del gioco anche dopo diverse partite. E' quindi sottinteso che non si tratta di un CD consigliato a chi si aspetta di ottenere buoni risultati dopo pochi minuti e se volete arrivare a vincere il titolo della Premier League dovrete avere davvero parecchia pazienza. Peccato che l'allenamento e la sezione delle tattiche diventino dopo un po' parecchio monotone, senza contare il fatto che, a prescindere dai vostri settaggi, avrà sempre la meglio la squadra con la percentuale più alta. Per farla breve, *Player Manager* è un gioco massiccio con un sistema di controllo alquanto semplice, ma che possiede troppi pochi elementi innovativi per diventare un potenziale acquisto post-natalizio. Certo, come abbiamo accennato in precedenza, titoli del genere scarseggiano alla grande su PlayStation, ma questo motivo da solo non può bastare per invitarvi a comprare il CD Anco.

SIMON

90° MINUTO

Una volta preparata la formazione e la tattica da adottare in partita, *Player Manager* vi offre diverse possibilità per vedere i frutti del vostro lavoro: l'opzione "Predict" vi mostra direttamente il risultato, "Management Scanner" presenta le azioni principali, mentre "Match Highlights" vi offre un resoconto completo della partita, con lo schermo diviso in quattro sezioni, ognuna delle quali mostra una sequenza renderizzata di quanto sta accadendo sul terreno di gioco. Sulla carta quest'ultima modalità sembrerebbe particolarmente spettacolare: peccato che il risultato sia assolutamente mediocre, sia in termini di qualità (a volte vedrete un giocatore al limite dell'area e un secondo dopo il portiere che raccoglie la palla dalla rete) che di quantità (le animazioni sono più o meno venti). Che fine ha fatto il vecchio *The Manager*?

Commento ***Player Manager*** **può vantare un sacco di opzioni e una particolare attenzione per i benché minimi dettagli: purtroppo però manca totalmente quel fattore che fa grande il "vero" calcio, ovvero l'elemento sorpresa. I risultati delle partite dipendono eccessivamente dalle percentuali di preparazione delle squadre e anche se questo è molto realistico e gratificante una volta che si ha in mano una buona rosa, inizialmente può risultare alquanto frustrante. Da una parte abbiamo quindi la presenza di ogni aspetto calcistico-manageriale, con trasferimenti, infortuni e amichevoli, ma dall'altra troppe poche sorprese, con i risultati dei match a volte eccessivamente prevedibili, cosa che non accade nella realtà. Certo, l'unica alternativa a *Player Manager* è rappresentata dal mediocre *Onside*, assolutamente inferiore ma non penso questo possa bastare a consigliarvene l'acquisto...**

PRO...

- *Estremamente dettagliato*
- *Opzioni a go-go*

CONTRO...

- *Tecnicamente mediocre*
- *Troppo "prevedibile"*

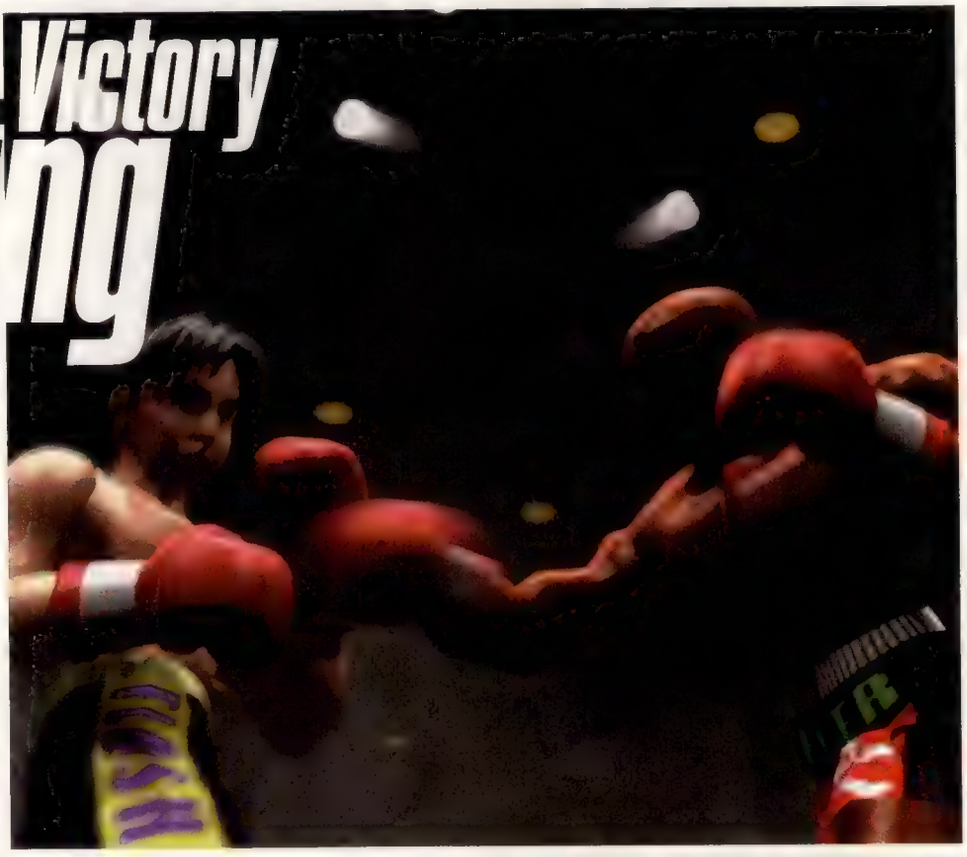
LA PAGELLA...

Grafica : **59**
Sonoro : **55**
Giocabilità : **63**
Longevità : **73**
Originalità : **64**

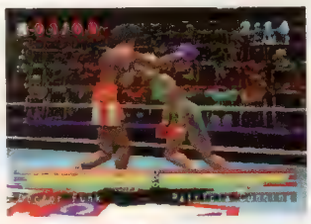
69

L'intro di **Victory Boxing** *vede opposti due boxeur che si preparano a darsele di santa ragione. Chi vincerà è un mistero ma, in fondo... chi se ne frega!*

Victory Boxing



Consideratemi pure un folle ma, per il sottoscritto, la boxe è uno degli sport più inutili di tutto l'universo: due uomini che se le danno di santa ragione è uno spettacolo che non riesce proprio ad interessarmi. Ovviamente, fra la ricca platea dei lettori di *Super* ci saranno anche dei fan sfegatati di questo sport i quali, probabilmente, staranno fremendo all'idea di avere qualche informazione extra su *Victory Boxing*. Dunque, sicuramente la boxe è uno sport che può essere assai remunerativo, anche se il numero di pugili che sono riusciti ad avere successo (leggi: farsi riempire di pugni portando a casa considerevoli gruzzoli di denaro) è piuttosto esiguo. Tuttavia voi, nei panni di un nuovo e scattante boxeur, avete deciso di intraprendere questa difficile strada nella speranza di diventare dei veri campioni.



Prima di iniziare i vostri combattimenti c'è una cosa che vi dovrete procurare, ovvero un fidato e strisciante manager! Già ragazzi, dove sarebbero mai finiti i più grossi talenti di questo sport senza qualcuno che gli avesse portato via parte dei loro profitti? Quindi, per amore della realtà, anche in questo *Victory Boxing* vi troverete affiancati da un simpatico signore in doppio in perfetto stile Don King che, oltre a sottrarvi parte dei vostri guadagni, provvederà ad organizzarvi i vari incontri.

Ora avete quasi tutto: siete dotati di una certa abilità, avete un manager mafioso ma non siete ancora riusciti a farvi spappolare il setto nasale da un gigante alto 3 metri. Grave mancanza alla quale però è possibile porre rapidamente rimedio cimentandovi in paio di incontri. Ovviamente lo svolgimento dei vari incontri sarà "leggermente" diverso da quello di altri game modello ***Mortal Kombat***, ***Street Fighter*** o ***Star Gladiator*** così toglietevi pure dalla testa di poter eliminare il vostro avversario a suon di fireball o con una

serie di calcioni nei denti! Tutto quello che potrete fare sarà usare i vostri pugnetti debitamente fasciati per cercare di stendere il vostro antagonista prima di dover utilizzare tutti i soldi dell'incontro dal vostro chirurgo plastico di fiducia!

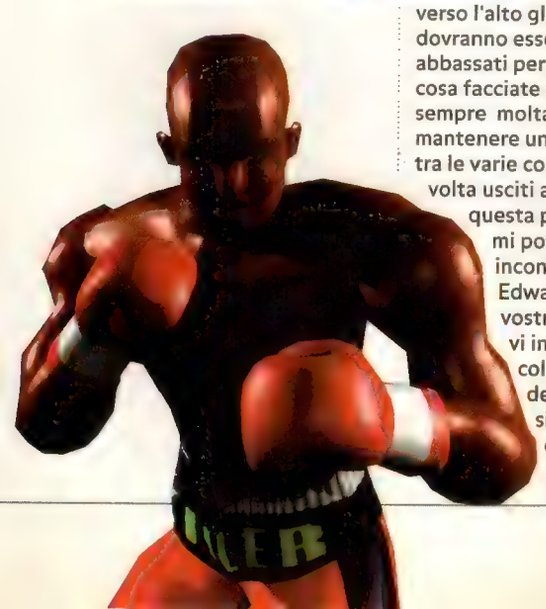
STIMULATION

Victory Boxing è un titolo che si diversifica profondamente dalla massa di fighting game presenti sul mercato. Si tratta infatti di una vera e propria simulazione di boxe nella quale i programmatori hanno preferito privilegiare gli aspetti più tecnici piuttosto che puntare su di una veste grafica di sicuro impatto. Per questo motivo, come avviene in alcuni RPG, i ragazzi della JVC hanno inserito un'opzione che vi consentirà di creare da zero il vostro boxeur selezionando i vari aspetti ed abilità che più vi aggradano. A differenza della sua controparte reale però, *Victory Boxing* vi vedrà partecipare ad un torneo misto in cui dovrete affrontare, oltre ai soliti nerboruti avversari, una serie di simpatiche pulzelle. La prima cosa da fare quindi quando inizierete a giocare sarà quella di scegliere il sesso del vostro fighter, dopo di che dovrete decidere il tipo di guardia (destra o mancina). Questo è un fattore molto importante visto che, non solo deciderà la mano con la quale dovrete firmare gli assegni per il vostro manager, ma renderà più o meno potenti i colpi sferrati con un pungo piuttosto che con l'altro. Fatto ciò sarà la volta della categoria di appartenenza del vostro pugile dopo di che potrete passare a curarne l'aspetto meramente estetico scegliendo altezza, peso, colore dei pantaloncini e dei capelli. Infine potrete modificare i vostri livelli di Stamina, Velocità e Potenza. Ovviamente se deciderete di ritoccare uno di questi valori

"PREGO, VUOL BALLARE CON ME?" - "GRAZIE, PREFERISCO DI NO."

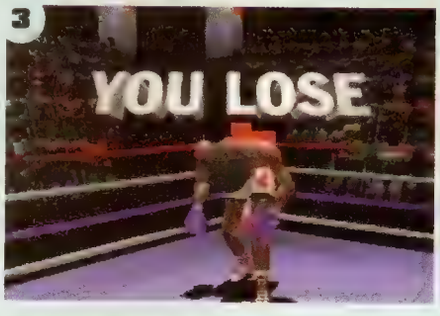
(SINISTRA) OK, IL NOSTRO AVVERSARIO È AL TAPPETO. ORA POSSIAMO FINALMENTE ANDARE A CASA A VEDERE LA PARTITA DI CALCIO ALLA TELE!

verso l'alto gli altri due dovranno essere per forza abbassati per cui qualunque cosa facciate dovrete fare sempre molta attenzione a mantenere un certo equilibrio tra le varie componenti. Una volta usciti a venir fuori da questa pletora di schermi potrete finalmente incontrare il caro Edward King (il vostro manager) che vi introdurrà nel colorato mondo della boxe professionistica. Avrà cosç inizio la vostra scalata verso il titolo di campione che vi porterà ad affrontare la bellezza di 30 diversi lottatori. All'inizio del game, il vostro boxeur sarà una sorta di mezza calzetta. Le vostre doti fisiche saranno pressoché nulle così come la vostra esperienza sul ring il che vi costringerà a passare buona parte dei primi incontri a raccogliere denti dal tappeto. Naturalmente neanche un grande talento puï riuscire ad emergere in questo sport senza i dovuti allenamenti così, per integrare le batoste prese in ogni match, vi verrà anche data la possibilità di cimentarvi in una serie di esercizi a dir poco sfiancanti che incrementeranno a dovere le vostre doti fisiche. Per quel che riguarda invece il sistema di controllo di *Victory Boxing*, questo risulta più complesso



ROCKY JOE

Il pugile che mi sono creato da zero risponde al nome di Rocky Joe (ok, ok dall'aspetto non ha nulla in comune con il Balboa nipponico però non è l'abito che fa il monaco). Dopo una prima serie di incontri piuttosto disastrosi il ragazzo è finalmente riuscito a raggiungere una posizione di tutto rispetto all'interno dei primi venti pugili della classifica. Tuttavia, dopo il promettente inizio, il povero garzone si è trovato costretto ad affrontare una serie di avversari di un certo livello e così, nel giro di un paio di incontri, si è ritrovato nuovamente con le chiappe a terra (un po' come Tyson dopo aver combattuto con il sempre-mitico Evander Holyfield). Davvero una brutta situazione che però, fortunatamente, si è risolta con la visita di un simpatico signore con una maschera di tigre che è riuscito a ridare coraggio e forza al caro Rocky fino a fargli raggiungere la decima posizione. Grande, grande grande! Peccato però che come tutte le belle storie anche questa fosse destinata a finire e così dopo l'ennesima batosta dal vice campione in carica il mio pupillo è stato colto da una profonda crisi drepessiva dalla quale non si ä ancora ripreso. Davvero un peccato, insomma mica è facile trovare dei buoni sacchi per gli allenamenti, o forse sbaglio?



(1-3) ACCIDENTI, DOPPIO ACCIDENTI, TRIPLO ACCIDENTI. IL BUON ROCKY SI È BECCATO L'ENNESIMA BATOSTA! PAZIENZA, LA PROSSIMA VOLTA CERCHEREMO DI SFIDARE A DUELLO L'APE MAIA!

UN MONDO MIGLIORE

Bene gente, ecco qui, in tutto il loro splendore, i vari menu attraverso i quali potrete creare il pugile dei vostri sogni. Potrete così portare sotto la vostra ala "protettrice" ben sei diversi boxeur che, sempre e comunque ai vostri comandi, cercheranno di tenere alto il nome della vostra palestra.

di quanto potreste immaginare. Il joypad infatti viene utilizzato per ruotare il vostro fighter sul ring oltre che per muovervi avanti e indietro mentre i tasti X, ●, ■ e ▲ saranno utilizzati per sferrare i vari colpi. Infine i tasti L e R potranno essere utilizzati per mettervi in guardia e per evitare eventuali colpi e sferrare poderosi pugni al corpo. Si tratta quindi di un sistema estremamente ricco e articolato che richiederà almeno un paio di incontri per essere masterizzato a dovere. Man mano che progredirete nel gioco, le cose si faranno via via più semplici, tant'è vero che quando arriverete a sostenere gli ultimi match vi ritroverete opposti ad avversari veramente notevoli, ma avrete anche un fighter estremamente rapido e molto controllabile.

VOLA COME UNA FARFALLA

I vari incontri si svolgono lungo un numero variabile di round che vanno dai 4 ai 20. Ogni round ha una durata di 3 minuti e se un boxeur viene atterrato al suolo per più di 10 secondo oppure viene steso per 3 volte consecutivamente nella stessa ripresa la vittoria viene assegnata automaticamente all'avversario. Se invece l'incontro arriva al termine senza che nessuno dei 2 contendenti abbia gettato la spugna spetterà ai giudici e ai loro personalissimi cartellini decretare il vincitore del match. Ogni partecipante alla lotta presenta 3 diverse barre poste nella parte bassa dello schermo: una per i danni, una per la forza ed una per la resistenza. La barra dei danni è quella che scende più rapidamente di tutte, ma vi basterà non essere colpito per un breve lasso di tempo per vederla risalire come per magilla. Nel malaugurato caso in cui la vostra barra dei danni dovesse raggiungere lo zero allora il vostro fighter si troverà lungo e disteso al suolo e, nel caso in cui anche la vostra resistenza dovesse essere a terra... beh, a quel punto potrete pure dire addio all'incontro. La barra della potenza invece indica la forza rimasta nella braccia e diminuirà ogni qual volta colpirete il vostro avversario. Questo vuol dire che non potrete limitarvi a balzare al collo del vostro avversario e seppellirlo sotto una gragnola di pugni, ma dovrete riuscire a mixare fasi di attacco con fasi difensive nelle quali recuperare parte delle vostre energie. Una volta che vi sarete impratichiti con il sistema di controllo e avrete sconfitto i primi avversari potrete finalmente dare il via alla vostra scalata verso la celebrità. Ovviamente, per riuscire ad avere successo, dovrete limitarvi a fronteggiare solo boxeur alla vostra portata in modo da farvi le ossa (senza rompervele) e guadagnare al contempo qualche soldino. Detto ciò, così come accade in diversi beat 'em up, anche *Victory Boxing* presenta una serie di trame e storie che coinvolgono i vari lottatori il che vi porterà spesso e volentieri a subire le ire di qualche grosso omone che non vede l'ora di incassarvi il naso nella faccia solo perché avete osato tirare un buffetto al suo povero fratellino!

PUNGI COME UN CALABRONE

Così immagino che molti di voi si staranno chiedendo se questo *Victory Boxing* è un titolo non solo ben realizzato ma anche divertente da giocare. Beh ragazzi, ad essere onesti all'inizio le cose non sono poi molto divertenti. Nei primi incontri infatti il vostro boxer è molto lento e debole e il sistema di controllo non aiuta certo ad entrare nello spirito del gioco. Fortunatamente, man mano che progredirete in graduatoria, le cose miglioreranno progressivamente anche se c'è comunque il rischio che alcuni si stufino prima. I plot che fanno da background ai vari incontri invece risultano più simili a delle soap opere che non a una lega di pugili professionisti tant'è vero che, più di una volta, vi troverete ad affrontare dei poveri boxeur in preda a crisi d'esistenza. Inoltre, a rendere il tutto ancora più frustrante c'è la mancanza di un certo equilibrio fra i vari fighter, il che fa sì che alcuni incontri appaiano già decisi dopo la prima ripresa. Ovviamente questo difetto appare molto meno evidente nel caso in cui decidiate di combattere sempre e solo con lottatori che si trovano più o meno al vostro livello il che però vi costringerà a sostenere una interminabile serie di incontri prima di poter giungere finalmente al tanto agognato titolo!

SHOGUN

ECCO "SNAKE", IL NOSTRO SIMPATICISSIMO ALLENATORE. SI VOCIFERA CHE NEL TEMPO LIBERO AMI ANDARE A CAVALLO, LEGGERE POESIE E COLLEZIONARE FIORI DI OGNI TIPO.

Commento **Senza ombra di dubbio si tratta del miglior gioco di boxe attualmente disponibile su PlayStation grazie, soprattutto, a un sistema di controllo piuttosto complesso e da un approccio tipicamente simulativo. Personalmente però avrei preferito un titolo un po' meno incasinato e dotato di una struttura più dinamica e frenetica ma, nonostante ciò, rimane indubbio che il qui presente *Victory Boxing* sia un comunque un prodotto di tutto rispetto che non mancherà di solleticare a dovere i palati di tutti i fan dal caro e buon vecchio Rino Tommasi.**

PRO...

- *Possibilità di crearsi da zero il pugile*
- *Sistema di controllo efficiente*

CONTRO...

- *Azione piuttosto ripetitiva*
- *Manca di mordente*

LA PAGELLA...

Grafica : **80**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **79**
Longevità : **78**
Originalità : **69**

80

PARK ATLANTIDE

VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

99.000

109.000

109.000

109.000

109.000

109.000

109.000

109.000

109.000

109.000

119.000

119.000

P

DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

59.000

79.000

79.000

539.000

DISPONIBILE

DISPONIBILE

CRUISIN' USA
DISPONIBILE

WONDER PROJECT
DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

DISPONIBILE

99.000

0362/238148

VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SEREGNO (MI)

Rage Racer

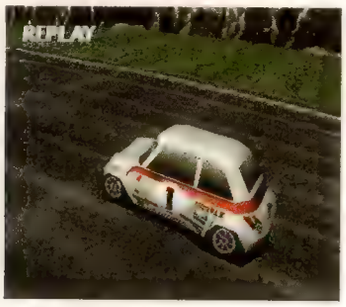
Circa sette anni fa, Namco produsse una distorsione nel panorama videoludico salagiochistico introducendo il racing game poligonale *Winning Run*. Sebbene l'impiego della grafica tridimensionale non fosse una novità per milioni di utenti Amiga, Atari ST e PC, già "svezzati" da *Starglider* & C., il titolo Namco non mancò di stupire i numerosi possessori di console a 8 e 16-bit i cui limiti tecnici precludevano loro la terza dimensione. Quando anche Sega, un anno dopo, entrò nel (video)gioco con i suoi *Virtua Racing* e *Virtua Fighter*, fu subito evidente che quella semplice distorsione sarebbe diventata uno standard e in poco tempo i poligoni texture-mapped, gouraud shaded di *Ridge Racer* (Namco) e *Daytona USA* (Sega) rafforzarono quella convinzione. Da allora non c'è genere videoludico che non sia stato presentato sotto forma di poligoni, dallo shoot'em up al puzzle game (vedi *Dancing Eyes* di Namco) dal beat'em up alle simulazioni sportive e non sorprende quindi constatare come anche il mercato domestico, storico inseguitore di quello coin-op, si sia lentamente modellato intorno alla "nuova dimensione del divertimento" prima con i vari chip FX e add-on, adesso con le nuove e definitive console a 32-bit.

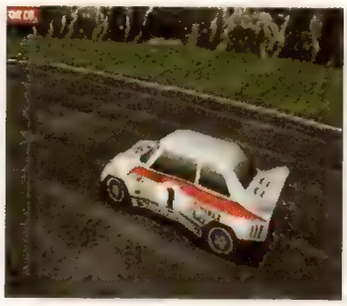
Uscita nel periodo prenatalizio del 1993 insieme alla conversione di *Ridge Racer* ad opera della stessa Namco, PlayStatio, dimostrò subito la sua enorme potenza di calcolo capace di tradursi in migliaia di poligoni texture-mappati al secondo e capace, soprattutto, di offrire al videoplayer quella esaltante esperienza videoludica tradizionalmente imprigionata tra le mura della fumosa salagiochi sotto casa. Fu proprio grazie al racing game di Namco che PlayStation si assicurò in pochi giorni e nel solo Giappone, una base installata di ben 300.000 unità e superò in poco tempo le vendite di Saturn e della sua deludente conversione di *Virtua Fighter*. Sebbene *Ridge Racer* non offrisse (almeno per il sottoscritto) niente di eccezionale dal punto di vista puramente ludico, se non la divertente trovata della sbandata controllata, meritò giustamente le critiche positive di tutta la stampa specializzata in quanto assolveva egregiamente (e solo questo doveva fare) il compito primario della classica killer appllication: dimostrare le potenzialità del sistema.

Nell'arco di un anno da quel dicembre del '93, i vari *WipEout* e *TohShinden* sottolinearono la potenza di PlayStation e quando, nel dicembre del '94, Namco pubblicò il nuovo *Ridge Racer Revolution* non c'era più spazio per titoli solo graficamente gratificanti; il pubblico era ormai avvezzo ai parossismi grafici del gioiello a 32-bit di Sony e desiderava qualche sostanziale miglioramento nel modello di fruizione del prodotto videoludico, un miglioramento che *RRR* non si sforzava neanche di apportare. Praticamente indistinguibile dal prequel se non per i diversi tracciati, *RRR* in qualità di titolo concepito unicamente per PlayStation, non poteva nascondersi dietro l'alibi della semplice conversione e fu pertanto giudicato da molti come un deludente e costoso up-grade (offriva l'opzione link assente in *Ridge Racer*) che non faceva certo onore alla "rivoluzione" che il titolo lasciava intendere. La sua grafica, inoltre, per nulla superiore al prequel, avvalorò le irritanti insinuazioni che davano per insuperabili i livelli prestazionali in quel momento raggiunti dall'hardware PlayStation. Ad oggi titoli come *WipEout 2097*, *Tekken 2* e *Crash Bandicoot*, con la loro spettacolare veste grafica, hanno efficacemente smentito quelle insinuazioni, inaugurando una serie di prodotti definiti, appunto, della seconda generazione. Di questa categoria fa certamente parte il nuovissimo *Rage Racer* di Namco che,

Titolo : Rage Racer
Casa : Namco
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1
Genere : Racing

Non potevano mancare i classici cartelloni pubblicitari.





OGNI UPGRADE DELLE PROPRIE VETTURE OLTRE A MIGLIORARNE LE PRESTAZIONI, NE MODIFICA L'ASPETTO ESTERNO.

reduce da un periodo gestazionale di quasi un anno (per la conversione del primo *Ridge Racer* furono necessari solo sei mesi) deve vedersela oggi con racing games di tutto rispetto, primo fra tutti *Motor Toon GP 2* che, sebbene "cartoonesco" e quindi difficilmente paragonabile al più serioso *RR*, rappresenta il non plus ultra in termini di giocabilità e di comportamento realistico delle vetture, alla faccia del suo look infantile. Ma andiamo con ordine e iniziamo ad esaminare minuziosamente la nuova fatica di Namco...

PRIMA RACE...

Dopo una bellissima quanto galvanizzante intro in CG, che conferma, dopo *Tekken 2*, la definitiva scomparsa del classico giochino di caricamento (evidentemente migrato verso i più lucrosi lidi dei *Namco Museum*), si accede senza troppi fronzoli e ulteriori caricamenti alla schermata principale che offre la possibilità di intraprendere il classico campionato o lanciarsi nelle sfide contro il tempo del Time Attack Mode sul quale mi sembra inutile approfondire. Bazzicando per le opzioni (o guardando sul retro della confezione) ci si rende subito conto che, a differenza di *RRR*, *Rage Racer* non offre alcuna modalità per il gioco in coppia né col cavo link né con lo split screen; una strana scelta se si considera che buona parte della longevità di un racing game risiede proprio nella possibilità di sfidare un concorrente umano e che, soprattutto, in buona parte della odierna produzione "a quattro ruote" e non , il two player mode è di serie (vedi *F1*, *Motor Toon GP 2* e *WipEout 2097* ad esempio). Fra le opzioni più interessanti e meno "convenzionali", va sottolineata la possibilità di regolare la centratura dell'immagine (utilissima, vista l'infelice tendenza di molti televisori a dirottarla verso un lato dello schermo), possibilità che fin ad oggi veniva offerta solo da alcuni games made in Europe ed a cui la produzione orientale sembrava allergica.
Bando a queste sterili dissertazioni sui contenuti delle options pestiamo il fatidico Start button e diamo il via al gioco vero e proprio.

SECRETS OF RAGE..

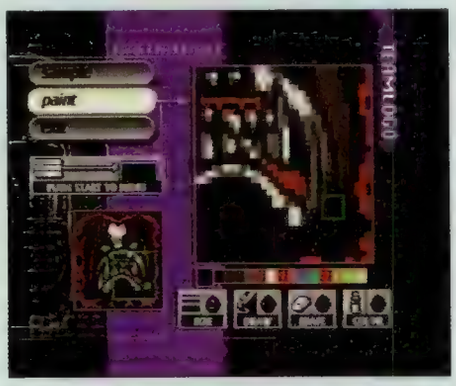
Subito, la grafica sconvolge. Se fra *Ridge Racer* e *RRR* non era riscontrabile alcuna differenza di rilievo dal punto di vista estetico (ed anche, diciamo la verità, da quello contenutistico), con questo *Rage Racer* l'hardware di PlayStation è stato sfruttato allo spasimo per gestire con disarmante velocità e fluidità (30fps) un ambiente tridimensionale costruito da centinaia di migliaia di poligoni rivestiti di bellissime texture, colorate con sorprendente buon gusto. Al look sgargiante e "giocattoloso" del classico *Ridge Racer*, infatti, si è stavolta preferito un ambiente dai toni più sobri e realistici, talvolta anche un po' tetri, ma comunque più vicini al fotorealismo di quelli di qualsiasi altro prodotto similare.
Piccole case di legno si alternano ad imponenti grattacieli. Sontuosi complessi residenziali, ricavati nell'incavo di una montagna, troneggiano sul relativo parco arricchito da statue e fontane che li separa dal rovente asfalto del tracciato: questo si snoda in inquietanti tunnel nella roccia , fra zone boschive e folcloristiche costruzioni che richiamano alla memoria le deliziose chiesette dal tetto azzurro dell'arcipelago di Santorini (Grecia), l'Arco di Trionfo dei parigini Campi Elisi e quant'altro contribuisce a raccogliere in un'unica "macedonia coreografica" i paesaggi tipici del Vecchio Continente. Va aggiunto inoltre che, finalmente, l'orribile ragazza che passeggiava scattosamente per la griglia di partenza nei primi due episodi è stata sostituita da un'avvenente signorina realizzata in CG che lascia davvero poco spazio a critiche negative. Piccola nota di folclore giapponese: nel manuale trova spazio un piccolo ritaglio che ci informa sull'identità della graziosa donzella. Si chiama Reiko Nagase, ha circa 21 anni ed è appassionata di videogames, in particolare *Pac Man* e *Smash Court* (ma guarda che strano!). Il gruppo sanguigno, il cibo preferito (il minestrone!), gli sport praticati e addirittura la lunghezza del piede (23cm) sono solo alcune delle preziose informazioni che quei pazzoidi di Namco hanno pensato bene di rendere note.
Cose da pazzi (come i jappo, appunto). Tanta magnificenza visiva (mi riferisco al tracciato, cosa avete capito?) è però smussata, come consuetudine nei racing game di Namco, da una certa iniziale lentezza (forse eccessiva) dettata dall'esigenza di introdurre il videoplayer al gioco attraverso un processo di graduale apprendimento che consentirà di affrontare le piste a velocità sempre maggiori a mano a mano che si avanza nelle classi (sono cinque più una segreta). Ricavate da lunghe deviazioni del medesimo tracciato, le piste di *Rage Racer* (tre più un ovale) sono forse le più lunghe che abbia mai avuto la fortuna di percorre in un racing game, tanto che talvolta ci si sorprende nell'errata convinzione di essere all'ultimo giro quando invece si è appena cominciato il secondo; ciò non stupisce se si considera che la media a giro è di circa due minuti!

L'ESTENZIONE DEL CAMPO VISIVO HA DELL'INCREDI-BILE E NON È AFFLITTO DA POP-UP .

LA QUARTA È LA MARCIA IDEALE PER SUPERARE QUESTA SALITA SENZA PERDERE TROPPA VELOCITÀ.

VORREI UNA CLIO 1000 VALVOLE...

Fra le tante opzioni di *Rage Racer* c'è ne una davvero interessante. E' possibile infatti sbizzarrirsi nel personalizzare l'aspetto delle proprie vetture scegliendo uno dei venti decals disponibili oppure realizzarne uno ex novo. Non solo, anche il colore della carrozzeria può essere modoficato a piacimento combinando i vari colori disponibili. Come se ciò non bastasse è anche possibile editare il nome del proprio team che appare sul parabrezza. Non serve assolutamente a niente ai



IL LIVELLO DI DETTAGLIO È SEMPLICEMENTE SBALORDITIVO.

***UNA SEQUENZA CHE TESTIMONIA LA PESSIMA ROUTINE DI COLLISIONE DI* RAGE RACER**

Rage Racer offre la possibilità di guidare qualunque delle 13 vetture disponibili... basta pagare. Le cose sono cambiate da quando in *RRR* era sufficiente passare di livello per ottenere una maggiore velocità dal proprio bolide. Adesso è necessario guadagnarsi quella velocità accumulando il denaro (virtuale s'intende) piazzandosi entro i primi tre posti di ogni tracciato, ed investendolo nell'acquisto del mezzo più accessibile (si va da un minimo di 2600eg per la sfiziosa macchina modello Fiat 500 ad un massimo di 697.000eg per il modello di punta).Ogni nuovo mezzo acquistato non si sostituisce a quello vecchio, ma contribuisce a creare il proprio parco macchine da cui scegliere quella più idonea per affrontare una particolare sfida. Le singole vetture, inoltre, possono essere sottoposte a periodici up-grade (contro esborso di adeguata pecunia) che ne aumentano le prestazioni (accelerazione, velocità e handling) fino a un limite massimo oltre il quale è necessario passare ad un modello decisamente superiore. Nonostante le diverse caratteristiche estetiche e strutturali delle varie macchine (sono tutte splendide e dal design impeccabile e vanno dal modello GranTurismo fino ad arrivare alla vettura da Formula 3000 passando per il furgone tipo pick-up) le differenze si fermano ai soli fattori di handling (che poi vuol dire angolo di sterzata), accelerazione e velocità senza minimamente considerare elementi come trazione anteriore/posteriore/integrale, peso del mezzo (il pick up è uno dei più veloci!), ecc. Potrò sembrare eccessivamente pignolo nel criticare una simile negligenza, ma già *Motor Toon GP 2*, nonostante il suo look da fumetto, vantava complesse routine di comportamento delle vetture che andavano ben oltre la semplice resa del motore.

RAGE (RACER) AGAINST THE MACHINE

Il sonoro è certamente uno degli elementi più importanti di un racing game. Spacciate il ronzio di una zanzara ubriaca come il rombo del motore di una monoposto e vi meriterete le critiche e gli insulti degli esigenti fan del genere a quattro ruote. Fortunatamente *Rage Racer* non corre questo rischio. Il suono del motore oltre ad essere uno dei più realistici che abbia mai avuto il piacere di ascoltare, varia da veicolo a veicolo, passando dall'acuto sforzo del bicilindrico motore della 500like al sommesso ronzio del pick up. La struttura altalenante dei tracciati, inoltre, impedisce che il motore resti troppo a lungo ai massimi regimi favorendo continui cali e galvanizzanti incrementi dei ritmi. E ancora, alcune vetture, oltre un certo livello di up-grade, montano una deliziosa presa d'aria sul cofano con relativa turbina dalla quale si propaga il caratteristico fischio (primo tocco di classe). Sebbene siano assenti i suoni dei motori delle macchine avversarie (peccato) è possibile ascoltare, sfiorando i muraglioni o le barriere laterali del tracciato, un sommesso brusio. Cos'è? Semplice, il suono del nostro motore che ci rimbalza contro (secondo tocco di classe).

START YOUR ENGINES

Dal momento in cui si assumono i comandi del mezzo e si cominciano ad affrontare le prime curve, si viene subito assaliti da un tremendo senso di *déjà vu*. Il feeling dei precedenti episodi è in *Rage Racer* riproposto fedelmente con buona pace dei fan della serie. L'unica modifica lieve riguarda la gestione delle sbandate. Adesso la macchina sbanda molto meno facilmente e riprenderne il controllo dopo una derapata è un'impresa ardua. Ciò non è però il risultato di una nuova routine più complessa e realistica; sarà certamente stata intenzione dei programmatori renderla tale, ma spesso il sistema va, per così dire, in crisi con la macchina che comincia incomprensibilmente a dondolare da destra a sinistra nonostante le nostre tempestive controsterzate e che talvolta si rifiuta addirittura di sbandare andando a finire contro l'esterno della curva. E' indubbio che il nuovo sistema richieda un po' di pratica e un maggiore impegno per essere sfruttato a dovere, ma c'è da chidersi quanto questo aggiunga o detragga al/dal divertimento che la semplice esecuzione della sbandata dei primi episodi offriva. A peggiorare le cose c'è un angolo di sterzata notevolmente ridotto: sbagliate un tornante, andate diritto verso la barriera esterna e vi troverete a doverci rintuzzare 4 o 5 volte (boing! boing!) con le ruote angolate al massimo, prima di guadagnare la via maestra. Sebbene questi difetti non innervosiscano più di tanto nelle prime, facili, classi, cominciano a diventare motivo di frustrazione in quelle più avanzate dove, invece, rischiano di compromettere (ingiustamente) il buon esito della gara. *Rage Racer* non è comunque privo di elementi innovativi, primo fra tutti la diversificata morfologia dei tracciati. C'è realmente di tutto: curve a gomito, gimcane, ripide salite e tremende discese, curvoni inclinati alla Indianapolis nonché rampe e dislivelli da cui lanciarsi in pericolosi salti nel vuoto. Le strade in salita, in particolare, sono una gradita novità e obbligano il giocatore a fare buon uso del cambio (manovrabile attraverso i classici tasti dorsali del joypad). Sebbene le prime macchine disponibili

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

SONY PLAYSTATION CENTER

VASTA DISPONIBILITÀ TITOLI

SATURN
ULTRA 64
SUPER NES
GAME BOY
CD ROM

ACCESSORI

JOY PAD
VOLANTE
GUN
MEMORY CARD
ECC...

DESTRUCTION DERBY 2	L. 99.000	PORSCHE CHALLANGE	L. 99.000
BROKEN SWORD	L. 92.000	MONSTER TRUCK	L. 99.000
TWISTED METAL 2	L. 92.000	FIFA '97	L. 89.000
HEXEN	Telefonare	DIE HARD TRILOGY	L. 99.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 92.000	INDEPENDENCE DAY	L. 97.000

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 9114361 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

CARINA LA NUOVA "RAGE GIRL" VERO?

TALVOLTA IL CONTAGIRI NASCONDE PERICOLOSAMENTE PARTE DELLA PISTA .

offrano la possibilità di scegliere fra cambio manuale e automatico (inutile dire che inizialmente la scelta ricadrà sul secondo), quelle superiori offrono unicamente quello manuale costringendo il giocatore a impiegare nuove strategie di guida e ad affrontare il tracciato con rinnovato impegno.

Boing!

Le routine di collisione in ***Rage Racer*** sono identiche a quelle dei precedenti episodi e ne ripropongono, ahimè, tutti i difetti. Il fastidioso rimbalzo delle macchine ad ogni urto è ancora incredibilmente, ottusamente presente ed è fonte di eterna frustrazione.
Gli impatti laterali con le altre vetture, molto frequenti in tunnel o in altre parti strette dei tracciati, si traducono sempre con un quasi arresto del nostro mezzo e con l'avversario che, indifferente, prosegue a tutta velocità .
Se poi l'urto si verifica in prossimità di una barriera laterale, sarà necessario assistere impotenti a 3 o 4 "rimpalli" prima di poter riprendere il controllo tanto del mezzo quanto dei nervi. E ancora. Resta un mistero il perché alla Namco si ostinino a considerare i limiti della strada asfaltata come invalicabili.
Uscire di pista in ***Rage Racer*** è infatti impossibile: le parti del tracciato che non sono racchiuse da mura o guardrail sono delimitate da improbabili barriere invisibili che precludono la possibilità di tagliare anche di un solo pixel l'interno di una curva o andare diritti per una gincana (seppur perdendo velocità), limitando la gran parte di quel realismo che un gioco così confezionato e presentato promette di offrire.
Tali e tante sviste o negligenze potevano passare inosservate nel ***Ridge Racer*** del '93, ma oggi la produzione di racing games per PlayStation e non, ha raggiunto livelli qualitativi notevoli (vedi le routine di collisione in ***Destruction Derby 2*** o il comportamento dinamico delle vetture in ***Sega Rally***), con cui ***Rage Racer*** deve fare i conti e che noi videoplayers siamo ormai abituati a considerare come standard.

Final Lap

Quantificare la longevita' in un racing game non e' cosa facile. Dipende in parte dalla durata intrinseca del prodotto (tempo necessario per essere risolto), ma anche e soprattutto dalla disponibilita' del videoplayer a rigiocarci per migliorare tempi, punteggi o gareggiare con qualcuno che si suppone sia un amico.
Rage Racer spreca tutto il suo potenziale ludico sin dall'inizio, manca l'opzione per il gioco a due e le prime tre classi si superano con disarmante semplicità. L'aggiunta di un solo percorso (dalla terza classe in poi), per giunta ovale, è una magra consolazione e a quel punto si è già visto praticamente tutto.
Certo, il gioco promette una sesta classe segreta, ma non credo che un racing game debba fondare la propria longevità unicamente sulla scoperta di sfiziosi segreti fini a sé stessi, ma che debba invece garantire giornate di divertimento in virtù della sua estrema giocabilià, cosa che ***Rage Racer*** fatica a regalare.

MORPHEUS

Commento ***Rage Racer*** **è certamente un titolo che venderà parecchio. Pur non offrendo alcuna sostanziale novità nel modello di guida e nella struttura di gioco, non mancherà di attirare l'attenzione dei fan della serie che sono, quasi per definizione, restii ad accettare pesanti mutamenti e non chiedono altro che una rifrescata grafica di tanto in tanto e qualche nuovo tracciato (il successo dei beat'em up, ormai cloni l'uno dell'altro, insegna). Tutti coloro che invece pretendevano qualcosa di più dall'ultimo lavoro di Namco, soprattutto alla luce dell'attuale offerta di racing games per PlayStation, resteranto certamente delusi e faranno bene a volgere la loro attenzione verso prodotti con maggior spessore come** ***Motor Toon GP 2*** **o** ***F1*****.**

Pro...

- *Caricamenti rapidissimi*
- *Ottimo design di tracciati e vetture*

Contro...

- *Solo e sempre tre tracciati*
- *Pessime routine di collisione*

La Pagella...

Grafica	**96**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**79**
Longevità	**79**
Originalità	**80**

84

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via R. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsumanno Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/R - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Berfola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, S/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /R - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TRAIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Firo & Klawd

Certo che nella vita non si può mai stare in pace! Prendete il povero Klawd per esempio: era tutto intento a svolgere le sue quotidiane mansioni come pony-express quando, a causa di una dannata spedizione, si trovò sua malgrado invischiato in un losco affare. Beh, a dir la verità le cose non andarono proprio così: infatti il nostro baldo micione scoprì che il pacco che stava trasportando conteneva, invece che la solita pirofila o i regali del Mulino Bianco, una bella milionata di dollari (falsi ovviamente). Senza pensarci due volte il caro Klawd pensò di prendersi una "piccola" mancia per l'ottimo servizio reso. Purtroppo, per uno strano caso del destino, il poverino si trovò a spendere la sua sudata ricompensa in un negozio proprio insieme al caro Firo, un gorilla poliziotto dall'aria alquanto scontrosa. Tuttavia, invece di essere preso e sbattuto in gatta buia, il buon Klawd fu letteralmente assoldato da Firo e così ora i due baldi animaloni si trovano impegnati nella solita caccia al solito cattivone di turno. Tutto ciò per dire che *Firo & Klawd* non è altri che l'ennesimo shoot 'em up in 3D isometrico che però, invece di essere popolato da orridi mostri, vi vedrà opposti ad una vasta serie di animaloni pelosi molto simili a quelli che si trovano nei luna park.

La domanda che tutti si pongono in reda è "Ma che cacchio di nomi sono Firo e Klawd"? Non potevano chiamarsi Gino & Pino, Starsky & Hutch o Simon & Simon come tutti i bravi poliziotti-detective di questo mondo?

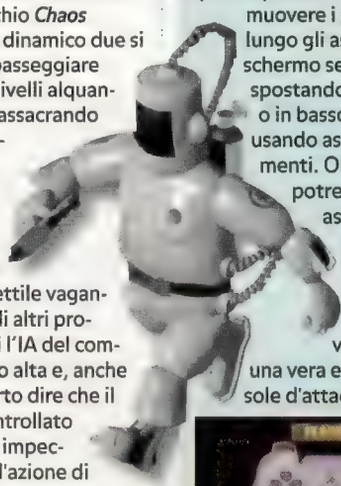
Titolo : Firo & Klawd
Casa : BMG
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

Ecco Firo in tutta la sua gloria scimmiesca. Prego notare il look che dimostra un profondo attaccamento al proprio lavoro di poliziotto.

Dovendo fare un paragone il gioco in questione, per struttura e dinamica, assomiglia molto al caro *Project Overkill* targato Konami dal quale però differisce per via del suo particolare aspetto grafico. Per quel che riguarda invece l'arsenale a disposizione dei nostri due eroi il buon Firo sarà dotato di un enorme fucile, mentre Klwad si troverà munito di una piccola ma quanto mai letale fionda. Ovviamente ogni personaggio potrà muoversi nelle 8 canoniche direzioni alle quali si aggiungeranno altre abilità quali saltare, abbassarsi e persino muoversi lateralmente. Inoltre, per compensare le scarse doti offensive del simpatico Klawd i guys della BMG hanno pensato bene di rendere il micione molto pió veloce della sua controparte scimmiesca, il che gli consentirà di abbandonare rapidamente il suo collega evitando di venire sforacchiato come un colabrodo!

Doppio Misto

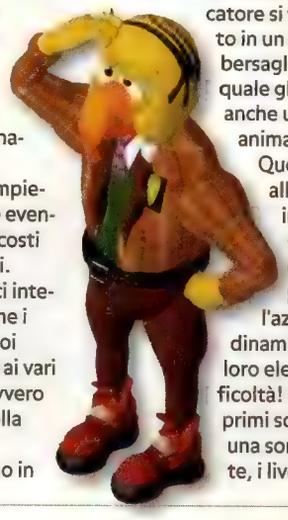
Nel modo a due giocatori un player controlla Klawd mentre l'altro si beccherà per forza Firo. Entrambi i personaggi si troveranno ad agire all'interno dello stesso schermo, così non sarà possibile per i giocatori intraprendere azioni separate. La stessa cosa vale anche per la modalità a un giocatore, solo che in questo caso il secondo personaggio sarà controllato dal computer, un po' come accadeva nel buon vecchio *Chaos Engine*. Il nostro dinamico due si ritroverà così a passeggiare per una serie di livelli alquanto suggestivi, massacrando criminali e raccogliendo power-up, il tutto facendo ben attenzione a non farsi colpire da qualche proiettile vagante. A diferenza di altri prodotti similari qui l'IA del computer è piuttosto alta e, anche se non si può certo dire che il personaggio controllato dalla CPU sia un impeccabile stratega, l'azione di gioco scorre via liscia senza intoppi. Rimane comunque inteso che sarete voi a dover compiere la maggior parte del lavoro, il che vi spingerà a prendervi



Controllami tutto

In *Firo & Klawd* il giocatore può customizzare il sistema di controllo in maniera totale, non solo per i tasti ma anche per i movimenti compiuti con il Dpad. La cosa potrebbe anche sembrarvi inutile, ma quest'opzione vi consentirà di muovere i personaggi lungo gli assi dello schermo semplicemente spostando il pad in alto o in basso invece che usando astrusi contorcimenti. Oltre a ciò potrete decidere di assegnare ogni arma ad un determinato tasto così da trasformare il vostro pad in una vera e propria console d'attacco!

dei meritati periodi di riposo durante i quali il computer dovrà occuparsi dei vari esseri che faranno la loro comparsa sullo schermo. Nel caso in cui vi sentiate particolarmente buoni potrete sempre decidere di andare a dare una mano al vostro collega oppure acquisirne direttamente il controllo switchando tra un personaggio e l'altro. Ovviamente, così facendo, il vostro numero di vite e il livello di energia rimarranno sempre uguali e potrete sfruttare le capacità offerte dai due marpioni senza alcuna limitazione di sorta. Personalmente tra i due trovo che Klawd sia indubbiamente il personaggio migliore per la sua grande velocità che gli consente di evitare senza grossi problemi anche ingenti quantitativi di proiettili. Certo, la sua arma non è proprio il massimo della vita, ma non dovete dimenticarvi che durante il gioco vi imbatterete in diversi power-up con i quali incrementare a dismisura la potenza di fuoco a disposizione del piccolo gattone. Questi saranno costituite da una vasta serie di fucili, cannoni, granate, mine e missili a ricerca alcuni dei quali (come le granate, per esempio) potranno essere impiegate per eliminare eventuali avversari nascosti dietro vari ostacoli. Un'altra cosa che ci interessa vedere è come i nostri due baldi eroi potranno sfuggire ai vari attacchi nemici, ovvero eseguendo una bella serie di balzi o sdraiandovi al suolo in modo da far passare sopra le vostre capoccie pelose eventuali proiettili. Occhio solo a non rimanere sdraiati troppo a lungo all'interno di una pozzanghera: mica vorrete farmi lo scherzo di morire affogati, vero?



Punta e Spara

A differenza di altri prodotti similari, in *Firo & Klawd* l'obiettivo di ogni livello non è semplicemente quello di atomizzare qualsiasi cosa faccia la propria comparsa sullo schermo ma anche quello di recuperare tutta una serie di preziosi indizi. Questi si baseranno sul ritrovamento di alcuni personaggi, alcuni dei quali dovranno essere "persuasi" prima di potervi tornare utili. Una volta operata la conversione avrete la possibilità di accedere agli schemi successivi, molti dei quali però caratterizzati da una struttura un po' troppo ripetitiva.
Fortunatamente, a rompere la monotonia delle schermate in 3D isometrico, ci penseranno una serie di sezioni in perfetto stile *Operation Wolf* dove il giocatore si troverà impegnato in un frenetico tiro al bersaglio, al termine del quale gli verrà assegnato anche un caldo e soffice animalone peloso!
Questi stage, insieme alle varie sequenza in FMV che infarciscono i livelli del gioco, hanno il pregio di rendere l'azione di gioco più dinamica, a causa del loro elevato livello di difficoltà! Inoltre, mentre i primi schemi risultano una sorta di passeggiate, i livelli successivi vanteranno una vasta serie di scale e piani sopraelevati che costringeranno i nostri baldi eroi a interminabili scarpinate alla caccia del solito, stramaledetto, informatore. Come se le cose non fossero già abbastanza complicate, gli ultimi stage saranno anche popolati da una serie di avversari a dir poco temibili, alcuni dei quali saranno persino dotati di devastanti cannoni in gradi di lanciare pericolosissimi missili a ricerca.

Magicabula?

Non ci credo, non posso veramente crederci! Ma come, prima i programmatori si impegnano per realizzare un game dotato di una struttura avvincente e una veste grafica accattivante e poi che fanno? Mi cascano proprio sul sistema di salvataggio! E' davvero incredibile! Pensate, nonostante le vaste dimensioni dei vari livelli e la loro natura piuttosto complessa, questo *Firo & Klawd* non ha alcun sistema di salvataggio. Questo significa che ogni volta che inizierete una partita sarete costretti a rifarvi tutto il gioco da zero, senza la benché minima possibilità di riprendere il gioco dal punto in cui eravate deceduti. Si tratta indubbiamente di una grave mancanza che, di fatto, rende questo prodotto piuttosto frustrante e, alla lunga, anche piuttosto antipatico. Un vero peccato perché, almeno dal punto di vista meramente tecnico e della meccanica di gioco, questo *Firo & Klawd* è un prodotto davvero notevole. Purtroppo si tratta ancora una volta dell'ennesimo gioco che avrebbe potuto essere molto migliore se solo i programmatori si fossero resi conto che non tutti hanno il tempo o la voglia di passare quattro o cinque ore filate davanti a una console per finire un gioco!

SHOGUN

Due esseri a zonzo

A causa della sua struttura non lineare, in *Firo & Klawd* il giocatore avrà la possibilità di scegliere il percorso da seguire. Questo vi permetterà di raggiungere diversi livelli, al termine dei quali vi troverete di fronte a una delle sei differenti fini di questo game. Nel primo schema, per esempio, potrete decidere sia di scendere in metropolitana sia di entrare in un bar. Se sceglierete quest'ultima possibilità vi troverete invischiati in una mega rissa con la solita marmaglia di gente, mentre se deciderete di addentrarvi nei cunicoli della subway sarete costretti ad aprirvi la strada a suon di revolverate tra le varie carrozze prima di riuscire a trovare un posto a sedere. Oltre a ciò le varie sequenze saranno tutte accompagnate da una serie di filmati in FMV grazie ai quali potrete seguire passo passo lo svolgersi della trama nonché avere un costante rapporto sui vostri progressi all'interno del game!

Commento **Tecnicamente parlando *Firo & Klawd* è un titolo veramente notevole. Purtroppo però la sua ottima struttura e la sua giocabilità risultano minate dalla mancanza di un'opzione di salvataggio. Ripercorrere sempre gli stessi livelli ogni volta che si inizia a giocare rende infatti il game piuttosto frustrante e questo anche perché, a conti fatti, i vari stage risultano veramente molto ampi. Detto ciò, bisogna comunque ammettere che il prodotto si attesta su livelli medio alti, quindi se siete alla ricerca di un buono shoot 'em up in 3D isometrico allora questo potrebbe essere proprio il gioco che fa per voi.**

Pro...

- Livelli molto ampi e ben strutturati
- Un sacco di nemici da tostare

Contro...

- Mancanza di una opzione di save
- Poco originale

La Pagella...

Grafica : **85**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **87**
Longevità : **75**
Originalità : **65**

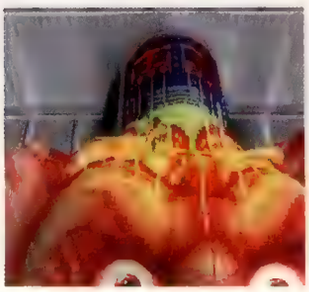
82

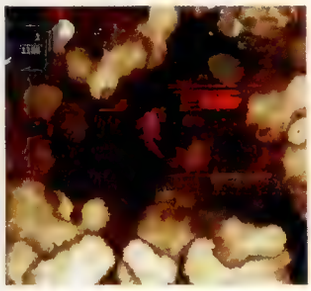
ReLoaded

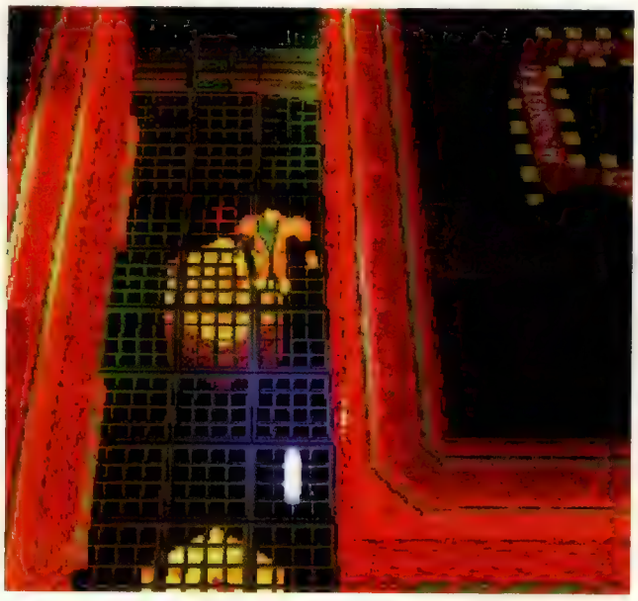
Titolo : RELOADED
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

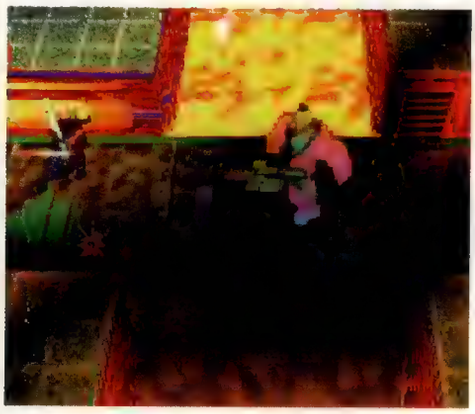
Quando, non molto tempo fa, Gremlin annunciò la sua line-up per la console di casa Sony, il progetto principale in cui la software house britannica investì le proprie risorse, in termini di tempo e denaro, fu proprio *Loaded*, uno sparatutto con visuale a volo d'aquila, dotato di uno scrolling multidirezionale, personaggi renderizzati e un paesaggio poligonale, ricco di tensione e macabra atmosfera. Il vero punto forte del gioco erano comunque i personaggi, creati da Jason Brashill, uno dei disegnatori più affermati della serie a fumetti *2000 AD*, senza contare l'elemento violenza, che, con ettolitri di plasma versati qua e là nel corso dei livelli, riusciva a eclissare lo stesso *Doom*. In effetti l'idea alla base del gioco, anche se non molto originale, era comunque interessante e, viste le premesse, *Loaded* aveva tutte le carte in regola per fare bella figura. L'aspettativa era grande, ma ricordo chiaramente che quando uscì *Loaded* fu solamente un prodotto discreto che, oltre alla grafica e alle massicce dosi di violenza digitale, portava veramente poche innovazioni e per contro un certo numero di difetti, tra i quali spiccavano tra tutti la scarsa giocabilità e un sistema di gioco ripetitivo, che annoiava il giocatore dopo un lasso di tempo veramente troppo breve.

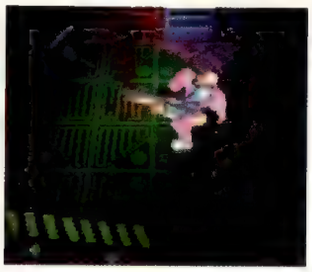
Con questo sequel intitolato ***ReLoaded***, Gremlin cerca di sfruttare la fama che il primo episodio ha saputo assicurarle, portando sui nostri schermi un gioco concettualmente identico che però, almeno in teoria, dovrebbe migliorare i difetti del predecessore e dare alla meccanica di gioco la classica marcia in più. Queste sono di solito le premesse che spingono una casa a produrre seguiti di titoli già esistenti, ma purtroppo, almeno in questo caso, la pratica è veramente diversa. ReLoaded sembrava il nuovo messia dei titoli di questo genere. Sembrava. Ora, con in mano la versione finale del gioco, il discorso è un pochino diverso e nonostante le belle parole della casa









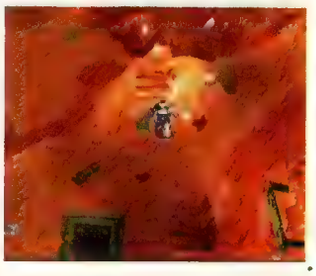


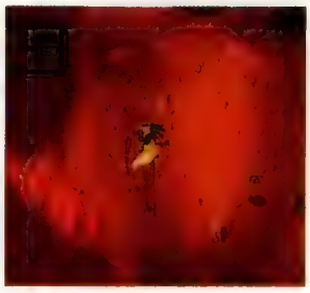
inglese, la mia opinione riguardo il titolo si è delineata con chiarezza e certezza, dopo alcuni istanti di prova. Strutturalmente ***ReLoaded*** presenta lo stesso sistema di gioco del predecessore che in poche parole può essere così riassunto: una volta selezionato il vostro personaggio dovrete ripulire una serie di livelli infestati da una moltitudine di strani esseri, tuberi umani e mostriciattoli assortiti per tutti i gusti. I personaggi selezionabili all'inizio sono sei: nell'ordine Sister MagPie, Bounca, The Consumer, Mamma, Butch e Cap'n'Hands. Alcuni di questi sono del tutto inediti, mentre la vecchia cricca è stata oggetto di restyling da parte dei programmatori. In questo sequel, come nel precedente del resto, oltre all'elemento blasta-tutto, ci troveremo alle prese con piccoli rompicapo (recupera la chiave gialla per aprire la porta gialla e cose di questo genere). Proprio come il numero di personaggi, anche quello degli stages, o sezioni principali, è limitato a sei, ma essendo questi divisi in sottolivelli, il numero è destinato a crescere per un totale di 18 o più, se contiamo anche i livelli bonus. Una delle poche idee valide che i programmatori sono riusciti ad inserire in questo seguito riguarda una maggiore interazione con i fondali da parte del personaggio: in questo modo potremo alternare l'uso del nostro armamento privato con l'utilizzo saltuario di armi improprie, come ad esempio macigni e simili.

Siete Carichi?

In ***Loaded*** la componente che più aveva contribuito al successo del game era senz'altro la grafica che, considerati i tempi in cui il gioco uscì, era veramente degna di nota. Adesso invece, fermo restando lo stile grafico utilizzato, ***ReLoaded*** non riesce a portare nulla di nuovo all'orizzonte e, in alcuni casi, la qualità delle immagini è notevolmente peggiorata rispetto a prima. I personaggi sono sprites bidimensionali così come gli effetti delle armi, mentre i fondali sono interamente costituiti da poligoni, arricchiti dalla solita dose di texture e light sourcing, che ormai non fanno nemmeno più testo. A parte il fatto che questi ultimi sono strutturati in maniera banale e non molto curata, è la scialba qualità della grafica a lasciare perplessi. Intendo dire, oggi siamo nell'era dei poligoni e degli "effetti da paura": provate a dare un occhiata ai personaggi (quelli su schermo, non i disegni) e vi accorgerete che un Commodore 64, forse, avrebbe potuto fare di meglio. La loro definizione, nonostante le dimensioni siano alquanto ridotte, è semplicemente inadeguata, senza contare che le varie colorazioni (comprese quelle di alcuni livelli) sono in certi casi un vero pugno in un occhio. L'unica cosa positiva che ho notato è appunto questa: grazie alla frequente presenza di rallentamenti, evitare i colpi nemici diventa uno scherzo da ragazzi e, almeno rispetto al primo episodio, c'è più tempo per pensare e agire di conseguenza. Concludendo ***ReLoaded*** non è certo un gioco che mi sento di consigliare, a meno che non vogliate farvi del male e vi posso assicurare che ci sono mezzi molto più economici per raggiungere lo scopo!

MAX





Commento **Se *Loaded* mi era piaciuto fino a un certo punto, cosa dovrei dire di questo sequel, uscito a più di un anno di distanza e peggiorato in quasi tutte le sue componenti? I patiti del primo episodio potrebbero di certo trovare più di un motivo di interesse, ma contando che l'offerta di mercato è abbastanza generosa con questo genere di giochi, quanti di voi si sentono di spendere i loro soldi con un titolo simile? *Project Overkill* della Konami, pur non essendo certo il massimo, presenta una struttura analoga, ma a livello qualitativo è enormemente migliore rispetto a quest'ultima produzione Gremlin. Proprio non ci siamo...**

Pro...

- *Ottimo design dei personaggi*
- *Violento e veloce*

Contro...

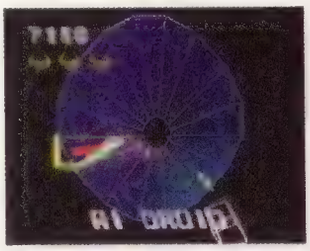
- *Grafica non all'altezza*
- *Noioso e scontato fino alla nausea*

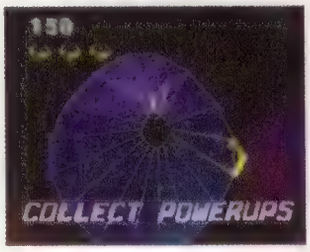
La Pagella...

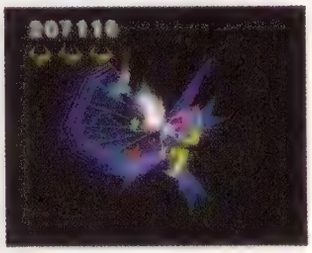
Grafica	**59**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**75**
Longevità	**60**
Originalità	**70**

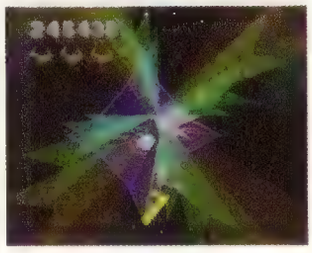
63

Tempest X3

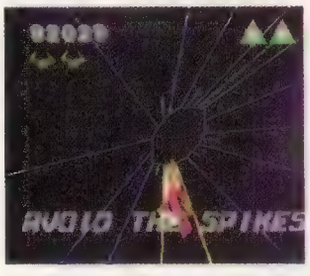


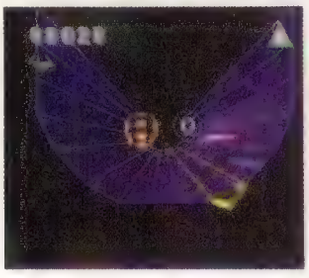


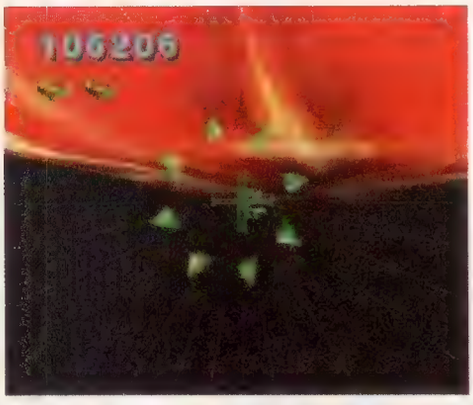




Quando, nelle rare pause di riflessione, ripenso al mio passato di videogiocatore ed esamino la mia coscienza, un tremendo errore di percorso riaffiora in breve alla memoria, rievocando ricordi indefinibili, ma di certo non molto piacevoli: l'acquisto di un Atari Jaguar. A causa della cronica carenza di software, la triste vita del felino a 64 peli fu di sicuro una delle più brevi e tormentate che mente umana possa ricordare (anche se a dire il vero, il 32X della Sega ha visto giorni peggiori) e, logicamente, non furono tempi felici per i suoi sfortunati possessori. Comunque sia, anche se la maggior parte dei titoli usciti erano in pratica vera e propria spazzatura, esistevano alcune eccezioni, anche se rare, capaci di regalare attimi di puro e indimenticabile divertimento: mi riferisco a classici del calibro di *Cybermorph, Alien vs Predator, Doom* e naturalmente *Tempest 2000*. Quest'ultimo in particolare era (ed è) lo sparatutto più rivoluzionario, frenetico e allucinogeno che mai mi fosse capitato di provare e, in altre parole, l'unico motivo di orgoglio nel fatto di possedere un Jaguar. Il gioco, evoluzione del classico *Tempest* risalente all'inizio degli anni '80, presentava rispetto al predecessore una serie di innovazioni rilevanti come grafica e sonoro psichedelici, una miriade di livelli e nemici completamente inediti e una serie di power-up assortiti che, grazie alle loro funzioni, rivitalizzavano uno schema di gioco validissimo, ma altrimenti un po' datato. Oggi, a distanza di quasi tre anni dalla sua ultima edizione, il capolavoro di Jeff Minter sembra destinato a una seconda giovinezza, grazie a questa nuova versione PlayStation, prodotta da Interplay e chiamata *Tempest X3*, per l'appunto.



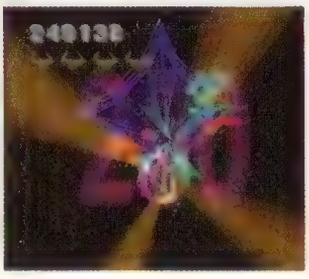




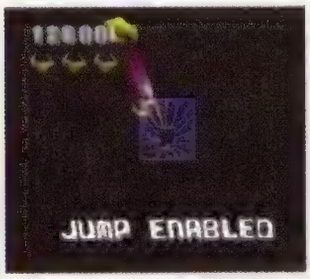
(Sotto) Ecco la sezione bonus di Tempest X in tutta la sua gloria: qui dovrete volare attraverso i cerchi per sopravvivere. Easy or what?

Lezione di Storia

Se non avete mai avuto occasione di provare *Tempest*, dico subito che si tratta di uno sparatutto, anche se abbastanza differente dai soliti shoot 'em up chesiamo abituati a giocare. Certo, i vettori della versione originale sono ora sostituiti con poligoni solidi, ma il concept alla base del gioco è rimasto invariato in questa versione PS-X e nonostante l'età non ha affatto perso il suo antico smalto. Come al solito si tratterà di

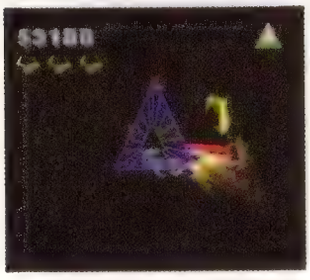


Titolo : Firo & Klawd
Casa : BMG
Versione : Americana
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sparatutto



POWER-UP

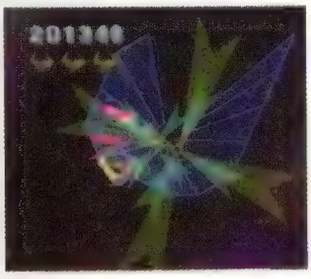
Particle Laser: uno sparo potenziato e più veloce, rispetto a quello di serie.
Jump Enabled: permette alla navicella di staccarsi dal reticolo, saltando da una parte all'altra nei momenti di maggior pericolo.Questo power-up è di sicuro il più utile e negli stages avanzati (in tutto sono 99), si rivela indispensabile per rimanere in vita.
A.I. Droid: è in pratica un mini-droide nostro aiutante, non molto intelligente, ma insensibile ai colpi nemici.
Super Zapper: in pratica, una smart bomb dagli effetti elettrizzanti.
Mega Droid: ecco l'equivalente dell'A.I. Droid in versione cattiva. Mega Droid è un micidiale ordigno blasta-alieni!

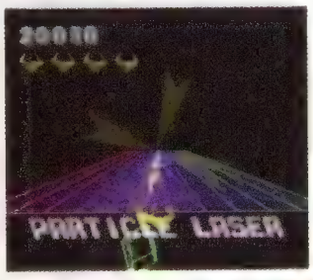


distruggere orde di alieni inferociti e superare l'immancabile serie di livelli dalla difficoltà crescente, ma le analogie con la miriade di produzioni concorrenti finiscono qui. I vari stage, per esempio, sono costituiti da una serie di forme geometriche che fluttuano nello spazio cosmico, sospese nel nulla; queste ultime hanno due estremità principali e sono sezionate in segmenti orizzontali, sui quali è possibile spostarsi con la nostra navicella spaziale, il claw. La nave, posizionata ad una estremità del piano di gioco (inquadrata più da vicino) deve impedire l'avanzata l'avanzata dei nemici che, inesorabilmente, tenteranno di raggiungerla dall'estremità più lontana. I vari livelli possono essere aperti o chiusi su sè stessi, così da permettere alla navetta vere e proprie rotazioni di 360° intorno al reticolo stesso. Queste sono in sostanza le caratteristiche basilari di *Tempest* e dei suoi due sequel. La versione Jaguar riprendeva fedelmente questo schema di gioco, introducendo però una serie di trovate e novità: la grafica, migliorata, una serie inedita di power-up e bonus stages e un fantastico sonoro techno-rave, capace di donare al gioco un'atmosfera e una frenesia senza pari. *Tempest X* rappresenta un ulteriore evoluzione rispetto alla versione Atari, ma anche in questo caso l'anima del gioco è rimasta la stessa. A cambiare invece è principalmente l'aspetto esteriore, ora più psichedelico e avvolgente che mai: l'aggiunta di effetti grafici, ad esempio, è la prima cosa che si nota e durante il gioco lo schermo è un continuo flash di colori, riflessi e lampi di luce che, uniti alle musiche e a un ritmo di gioco frenetico, formano un cocktail davvero esplosivo. Il livello di difficoltà è molto ben bilanciato ma, a dire il vero, la giocabilità (comunque buona) era leggermente migliore nella versione Jaguar, dove la navicella si muoveva più spedita e scorrevole lungo i reticoli. Anche lo Zapper è ora leggermente più lento nel ripulire lo schermo dai nemici e, nel caso venga usato nel momento sbagliato, i nemici potrebbero avere facilmente la meglio sulla nostra nave. Ad ogni modo queste piccole differenze non possono essere considerate come difetti e, in fin dei conti, si tratta solamente di prendere la mano con un sistema di controllo molto intuitivo e immediato. Concludendo *Tempest X* è a mio avviso un'ottima variante ai soliti sparatutto e, una volta assimilate le regole che governano il gioco, è veramente difficile staccarsi. Se stavate cercando uno shooter con i controcavoli e diverso dal solito... Beh, eccovi accontentati, *Tempest X* è quello che avete sempre sognato.

MAX

Si ringrazia **Gameland** *per il CD.*





Commento ***Tempest 2000*** **era un gioco fantastico e, Jaguar o meno, è riuscito a divertirmi per mesi, anche dopo averlo finito. Questa versione PS-X ne riprende il concetto di base, elevandolo all'ennesima potenza per mezzo di effetti grafici da urlo e una sezione sonora da Oscar, arrangiata e resa più cristallina grazie al supporto CD. Il capolavoro di Minter è più coinvolgente che mai in questa nuova edizione e grazie all'incredibile cocktail audio-visivo e alla estrema giocabilità, *Tempest X* risulta un titolo quasi ipnotico: in altre parole, un vero e proprio trip. A dire il vero, l'uso di sostanze allucinogene è sempre sconsigliato, ma se questi sono gli effetti: ok Jeff, continua così...**

Pro...

- *Meccanica di gioco esemplare*
- *Modalità di gioco in due*

Contro...

- *A volte troppi effetti su schermo*
- *Lo Zapper è un filo troppo lento*

La Pagella...

Grafica : **92**
Sonoro : **92**
Giocabilità : **93**
Longevità : **90**
Originalità : **91**

92

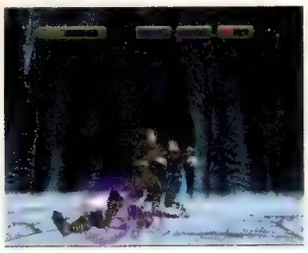
La spettacolare introduzione mostra la cattura di Blake. A metà tra Il Fuggitivo e Casa Keaton.

Perfect Weapon

Negli ultimi mesi, il genere delle avventure dinamiche che sfruttano ambientazioni tridimensionali sta godendo di una grande attenzione da parte del pubblico e un successo commerciale di inaspettate proporzioni. Possiamo distinguere le recenti produzioni in due categorie: la prima fa capo a *Resident Evil* (il titolo più popolare) e include *Fade To Black*, *Overblood*, *Alone in The Dark* etc. La seconda, meno visibile, è ancora in cerca di un paradigma e comunque è rappresentata da titoli come *Time Commando*, recensito qualche mese fa su queste pagine e ora da *Perfect Weapon*. Entrambe le categorie sono caratterizzate da avventure pre-renderizzate che fanno ricorrono in modo cospicuo alla grafica poligonale, ma se in *Resident Evil* e soci le varie schermate vengono caricate di volta in volta e scompaiono alla vista nel momento in cui il giocatore raggiunge l'estremità dello schermo, in Perfect Weapon il background si aggiorna in modo continuo. Sviluppata da ASC, il gioco mixa i temi di *Another World/FlashBack* con le soluzioni grafiche di *Tekken 2*. Nei panni dell'agente speciale Blake Hunter, punta di diamante delle Forze di Difesa della Terra nonché campione di arti marziali viene trasportato in un mondo ostile e sconosciuto noto come Overlord. Nei panni dello sfortunato agente, dovrete trovare il modo di tornare a casa sani e salvi. Per farlo, dovrete prima attraversare cinque livelli o "lune" infestate da esseri mostruosi che faranno il possibile per eliminarvi. *Perfect Weapon* è un coraggioso mix tra un gioco d'azione, un'avventura e un picchiaduro. Il gioco include oltre 1300 differenti locazioni e i tempi di caricamento sono assai ridotti, giacché ogni livello viene caricato tutto in una volta. Sono inoltre disponibili differenti prospettive che consentono di apprezzare appieno l'estrema cura dei dettagli. Segnaliamo inoltre tre i livelli di difficoltà e opzione di salvataggio tramite memory card. L'attenzione per la parte cosmetica del gioco è davvero apprezzabile: i movimenti dei personaggi sono stati ricavati con l'ausilio della tecnica del motion capture e gli effetti di ombreggiatura si sprecano letteralmente. Notevoli le sequenze in full motion video che conferiscono al gioco uno spessore "cinematografico" tutt'altro che disprezzabile.

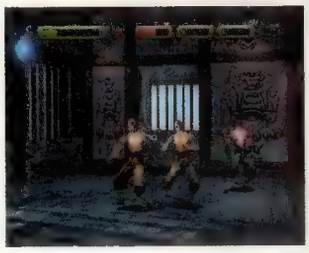
Il gameplay si suddivide in due momenti: esplorazione e combattimento. Nel primo, il personaggio che controllate è in grado di muoversi all'interno delle varie locazioni, saltare e correre. Nel momento in cui venite attaccati, passate alla fase di combattimento: potete menare pestoni a destra e a manca con l'ausilio del pad. disponibile una pianta che si aggiorna automaticamente e un inventario degli oggetti raccolti. I livelli sono davvero ampi - sono presenti anche sezioni segrete - e la mappatura delle locazioni è assolutamente indispensabile per non perdersi. Sottolineiamo che la mappa si

Titolo : Perfect Weapon
Casa : EA
Versione : Americana
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura



IL DESIGN DEI VARI MONDI DAVVERO INCREDIBILE E RICHIAMA IL LOOK DEI MIGLIORI PRODOTTI TARGATI DELPHINE. PECCATO PER LA SCARSA INTERAZIONE.

sovrappone allo schermo con un brillante effetto di trasparenza. Il passaggio da una fase all'altra avviene in modo sistematico. La sezione di esplorazione si caratterizza per la raccolta di oggetti utili al conseguimento del vostro obiettivo, energia extra e power-up vari. Gli scontri richiamano - con le debite proporzioni - quelle dei più popolari picchiaduro tridimensionali per Sony PlayStation, come ***Tekken 2***. Il vostro personaggio può performare fino a cento mosse in totale e non mancano combo brillanti. Imparare a padroneggiare perfettamente le varie tecniche di combattimento è essenziale per proseguire l'avventura. Nuove mosse diventano disponibili man mano che si prosegue. I vari livelli sono popolati da combattenti tenaci esperti in differenti arti marziali. Sono presenti all'incirca venti differenti tipi di mostri. Il metodo di controllo ricalca quello di ***Tekken***, anche qui è possibile effettuare mosse come pugni e calci attraverso la pressione di quattro tasti. E' disponibile anche un tasto per saltare, ma le mosse più spettacolari sono ottenibili solo combinando opportunamente la freccia direzionale con i pulsanti del pad.
I programmatori sono stati in grado di creare scenari davvero suggestivi caratterizzati da un'atmosfera davvero unica. I fondali renderizzati sono splendidi e i personaggi texture mappati non appaiono scollati come avviene in altri titoli, ma si integrano perfettamente con l'ambiente virtuale.
L'accompagnamento musicale rimarca efficacemente l'azione che si svolge sullo schermo: se avete un impianto dolby surround potrete apprezzare al meglio il sonoro del gioco, anche se alla lunga tende a diventare stucchevole e ripetitivo. L'intelligenza artificiale dei personaggi controllati dalla CPU è ottima. Fin troppo, forse: ***Perfect Weapon*** non è un gioco facile e alcuni passaggi vi daranno parecchio filo da torcere. I lottatori avversari riescono a imparare il vostro modo di combattere e prevenire i vostri attacchi. Ad esempio, se utilizzate in modo frequente il calcio basso, dopo qualche secondo scoprirete che la vostra mossa viene bloccata con insopportabile puntualità. Il sistema di intelligenza artificiale del gioco è denominato *BAI*, ossia *Behavioral Artificial Intelligence* e, in linea di massima, appare piuttosto efficace. Non nascondo che la cosa diventa davvero frustrante, soprattutto nei livelli avanzati.
Fino ad ora abbiamo sottolineato gli aspetti positivi di ***Perfect Weapon***, ma a questo punto è necessario evidenziarne i limiti. Innanzitutto, la componente esplorativa, è troppo sacrificata. Di fatto, ***Perfect Weapon*** è solo un ***Way of the Exploding Fist*** (qualcuno se lo ricorda?) più pompato gratificamente ma che alla lunga annoia. La ripetitività dell'azione è aggravata da un sistema di controllo tutt'altro che soddisfacente. Riuscire a performare le mosse è spesso impossibile. A volte sembra quasi che il personaggio perda improvvisamente il controllo della situazione, il che è particolarmente irritante quando venite attaccati da un nugolo di avversari, anche cinque in una volta. Vedete il vostro personaggio prendere una dose esagerata di mazzate senza che possiate intervenire. Bah.
L'interfaccia andava rivista e limata, a mio avviso.
Gli scenari, pur essendo graficamente splendidi, non sono animati - quindi svolgono la funzione di carta da parati - e l'interazione per lo più è minimale. L'acqua dei fiumi, per esempio, non si scorre, il vento non fa muovere le foglie... In compenso, le animazioni sono splendide

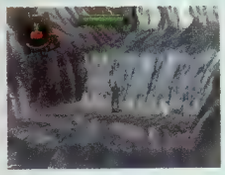


Ho inoltre ravvisato occasionali effetti di pop-up poligonale e la collisone degli sprites in alcuni frangenti lascia a desiderare.
Gli effetti sonori non sono particolarmente credibili.
In estrema sintesi, ***Perfect Weapon*** può essere considerato come un incrocio tra ***Time Commando*** (per ciò che concerne il design), ***Resident Evil*** (per gli enigmi) e ***Tekken*** (per i combattimenti). Credo tuttavia che le fonti di ispirazione del gioco siano molto più convincenti del titolo derivato...

J.A.

IL PRIMO LIVELLO

Esemplifichiamo il gameplay di ***Perfect Weapon*** illustrando le caratteristiche del primo livello. Nella prima Luna ci ritroviamo in un mondo alieno che richiama vagamente quello di ***Another World***. Lo scenario è caratterizzato da pietre e una sorta di ghiaccio bluastro. Sono visibili dei tracciati scavati all'interno della roccia. All'inizio del gioco, Blake si trova su un masso che non è collegato alla terraferma in alcun modo. L'unica possibilità è saltare fino a raggiungere una piattaforma stabile. Una volta raggiunto la roccia, Blake viene immediatamente assaltato da lupi mutanti che mirano direttamente alla giugulare del nostro eroe. Prenderli a pugni non è una buona idea: più sensato sembra prenderli a calci sulle gengive. Eliminati i fastidiosi avversari, Blake può dedicarsi all'esplorazione del territorio circostante. Le scene vengono inquadrate in con prospettiva isometrica. Non passa molto tempo che venite avvicinati da umanoidi poco amichevoli. Scoprirete presto che i tarpani sono molto più difficili da eliminare rispetto ai quattrozampe. L'ultima cosa che volete è essere circondati dai mostri: in questo caso, verrete massacrati in pochi secondi. Se avrete la meglio sugli umanoidi, potrete proseguire l'esplorazione in relativa tranquillità. Terminata la prima missione, vi aspettano altri quattro mondi: Garden, Forest, Desert e Proteus.



Commento **L'approccio di ASC Games a un genere vetusto e oltremodo inflazionato come quello dei picchiaduro è originale e apprezzabile. Tuttavia, il metodo di controllo inconsistente e la ripetitività dell'azione rendono l'esperienza ludica davvero poco gratificante. E' un vero peccato, perché potenzialmente *Perfect Weapon* aveva tutte le carte in regola per imporsi come un piccolo classico.**

PRO...

- *Scenari e ambientazioni fantastiche*
- *Accesso dal CD ridotto al minimo*

CONTRO...

- *Metodo di controllo davvero scarso*
- *Colonna sonora alquanto noiosa*

LA PAGELLA...

Grafica	**90**
Sonoro	**71**
Giocabilità	**54**
Longevità	**66**
Originalità	**86**

69

Blast Chamber

Molti livelli di* Blast Chamber *hanno un look particolare con effetti visivi simili a quelli delle opere di Escher.

Uno dei credo della fantascienza moderna è che il futuro non sarà sicuramente un luogo dove vivere felici. Infatti, escludendo un paio di eccezioni, pare proprio che il destino del nostro globo sarà caratterizzato da guerre, epidemie, inquinamento, oltre che popolato da un a vasta schiera di persone grette e moralmente corrotte che perderanno tutto il loro tempo davanti alla tele sorbendosi stupidi spettacoli iper-violenti. Questa visione leggermente pessimistica di quello che ci attende non è però tipica solo degli autori di romanzi sci-fi, ma anche dei vari creativi impegnati nell'industria video ludica (leggi: autori di manuali).
La trama di quest'ultimo game targato Activision per esempio è così semplice e scontata che chiunque avrebbe potuto benissimo scriversela da sé. Per la cronaca si tratta della solita vecchia storia che ha a che fare con l'ingegneria genetica impiegata da un manipolo di pazzoidi per creare una storie di super-uomini che, dopo essere cresciuti a furia di film di Stallone e Schwarzy, verranno catapultati all'interno di una bella arena dove potranno massacrarsi in allegria. Voi, guarda caso, vi ritroverete a vestire i panni proprio di uno di questi atleti con il quale dovrete riuscire a vincere la vostra battaglia per la sopravvivenza, ovvero la *Blast Chamber*. L'azione di gioco si svolge attraverso una serie di arene di forma cubica dentro le quali quattro concorrenti si troveranno a combattere per il possesso di un piccolo cristallo con il quale dovranno riuscire a mettere a segno il maggior numero di goal possibili.

Titolo : **Blast Chamber**
Casa : **Activision**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1 – 4**
Genere : **Azione**

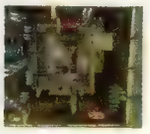
Tira la Bomba!

La meccanica di gioco di *BC* è molto semplice. Ogni giocatore ha una bomba ad orologeria piazzata sulla schiena e, ogni qual volta un avversario riuscirà a infilare il cristallo all'interno del suo reattore, il timer diminuirà sensibilmente e, una volta arrivati a zero... Beh vi lascio immaginare le conseguenze! Il game mette a disposizione del giocatore due differenti modalità: la prima è il Free-for-All nella quale ogni player si troverà impegnato in una folle lotta contro il tempo al termine del quale sarà eletto vincitore colui che si sarà fatto detonare il minor numero di volte. Molto più semplice risulta invece la seconda modalità di gioco, ovvero l'Eliminator, nella quale il vostro unico obiettivo sarà quello di essere gli ultimi omini vivi e vegeti sul campo. Ovviamente le varie arene saranno infestate da un elevato numero di power-up che, di tanto in tanto, faranno la propria comparsa in diverse zone dello schermo. Fra questi i più utili saranno senza dubbio i vari Extra Time grazie ai quali rimpinguare il vostro timer con preziose manciate di secondi.

Che Botto!

Sulla carta *Blast Chamber* potrebbe sembrare un game divertente. Personaggi che saltano in aria, arene rotanti, power up a manetta; che altro si potrebbe volere? Beh, tanto per cominciare un po' di violenza. Vi ricordate qual è lo scopo del gioco, vero? Bravi, proprio quello di recuperare quel maledetto cristallo! E non vi siete chiesti come avviene ciò? Forse sparando agli avversari? Oppure pugnalandoli? O ancora affettandoli con una sega elettrica? No gente, tutto quello che potrete fare infatti non sarà altro che spingerli! E questo sarebbe lo sport del futuro che incolla davanti alla TV milioni di telespettatori? Inoltre un altro grosso problema che affligge il game è che la meccanica di gioco si riduce a una mera sequela di dai e vai, senza la benché minima fluidità o elemento in grado di catturare l'interesse del povero videogiocatore. Le varie arene risultano poi scenari estremamente scarni e semplici, il che impedisce di fatto lo sviluppo di una qualsiasi tattica o strategia di gioco. Anche la modalità in singolo non è esaltante come potrebbe sembrare di primo acchito. Certo, i livelli a disposizione sono numericamente elevati tuttavia i vari puzzle sono così semplici che riuscirete a completare tutti i 40 schemi nel giro di un paio d'ore. Davvero una brutta storia!

SHOGUN



Commento **A livello meramente tecnico *Blast Chamber* non è un brutto gioco, ma solo un titolo incredibilmente noioso. Infatti le sue principali lacune sono dovute a una struttura e a una meccanica di gioco semplicemente ridicole. Un altro laser-tag virtuale? Ma fatemi il piacere!**

Pro...

- *Realizzazione tecnica accettabile*
- *Buon numero di livelli*

Contro...

- *Struttura di gioco inesistente*
- *Zero longevità*

La Pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **59**
Giocabilità : **60**
Longevità : **50**
Originalità : **70**

52

LA PRIMA VIDEO-GUIDA PER NAVIGARE SU INTERNET

in compagnia di Patrizio Roversi e Syusy Blady

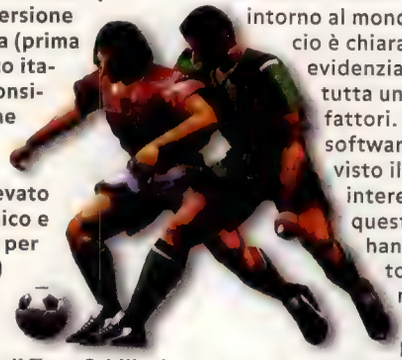
Tutto quello che avresti voluto sapere su Internet per la prima volta in video-cassetta: un viaggio senza sorprese nella rete delle reti guidati da due turisti esperti e soprattutto simpatici. Sessanta minuti insieme a Patrizio Roversi e Syusy Blady e tutto vi sembrerà più facile: dal browser alla posta elettronica, dal newsgroup ai motori di ricerca. I segreti di Internet diventeranno anche vostri e ben presto anche chi credeva di essere negato per l'informatica, scoprirà di essere un perfetto internauta. Perché divertendosi si impara meglio!

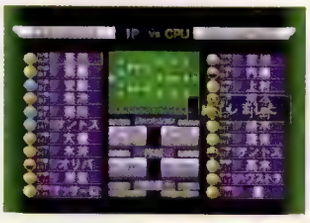
Fascicolo più video a sole lire 19.900

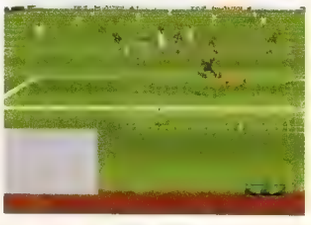
JACKSON LIBRI®
MARCHIO REGISTRATO GRUPPO EDITORIALE FUTURA
in collaborazione con
Microsoft digital ITnet

Winning Eleven 97

Negli ultimi anni è aumentato notevolmente il numero di calciatori italiani che, per differenti motivi, ha deciso di abbandonare il nostro campionato per cercare fortuna in terre straniere. L'anno scorso, tanto per citarne alcuni, "il principe" Giannini ha abbandonato la Roma per trasferirsi in Austria, Paolino Di Canio è andato a Glasgow, in Scozia, ma la maggior parte dei giocatori italiani hanno scelto come nuova patria l'Inghilterra. Vialli, Zola e Di Matteo infatti hanno rafforzato le fila del Chelsea, allenato tra l'altro da una vecchia conoscenza del calcio italiano, Ruud Gullit, mentre Ravanelli e Carbone si sono accasati rispettivamente nel Middlesbrough e nello Sheffield Wednesday. Questa inversione di tendenza (prima il campinato italiano era considerato come un punto di arrivo, sia per l'elevato livello tecnico e tattico che per gli ingaggi) ha visto il suo inizio con il trasferimento di Toto Schillaci, eroe dei mondiali di Italia 90 in Giappone. Nella terra del Sol Levante infatti, la popolarità del calcio ha subito un notevole incremento e, proprio per questo motivo, quando è stata creata la prima lega professionistica, denominata J-League, i presidenti dei vari club hanno deciso di offrire ingaggi stratosferici a popolari campioni, nel tentativo di creare subito un torneo spettacolare e seguito dal pubblico. L'operazione, almeno parzialmente, è riuscita e l'incremento dell'interesse intorno al mondo del calcio è chiaramente evidenziato da tutta una serie di fattori. Anche le software house, visto il crescente interesse in questo sport, hanno cercato di ottenere nuovi guadagni producendo una serie di videogiochi ispirati tanto alla J-League quanto, più semplicemente, al calcio. I risultati, almeno inizialmente, non sono stati certamente dei migliori; la qualità della maggior parte di questi titoli era veramente infima e, noi occidentali, abituati a veri e propri capolavori su computer, credevamo impossibile che una qualsiasi casa giapponese sarebbe stata in grado di produrre una simulazione calcistica decente. A smentirci ci hanno pensato la Epoch e la Konami che, con *J-League* e *Perfect Eleven* hanno realizzato due titoli spettacolari dal punto di vista grafico e altamente giocabili. Sono seguite poi numerose altre simulazioni di buon livello, ma il titolo Konami è sempre stato ritenuto dalla maggior parte dei videogiocatori il miglior gioco di calcio disponibile per console. E' facile quindi comprendere l'interesse che aveva destato *Winning Eleven*, conversione riveduta e adattata alle potenzialità della PlayStation, caratterizzata da un notevole impatto grafico ma che, purtroppo, risultava leggermente carente in giocabilità. Malgrado tutto il gioco ha ottenuto un discreto successo e questo fatto ha spinto la Konami a realizzarne una nuova versione intitolata *Winning Eleven 97*.







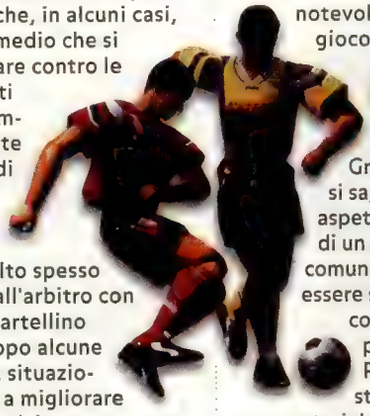
IMMANCABILE IN UNA RECENSIONE DI UN TITOLO DELLA J-LEAGUE. STIAMO PARLANDO OVVIAMENTE DELLA FOTO DELLA SCHEDA DI TOTONNO SCHILLACI, VERO IDOLO DI TUTTI NOI.

Titolo : WINNING ELEVEN 97
Casa : KONAMI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPORTIVO

FUGA PER LA VITTORIA

Dopo aver caricato il gioco e assistito alla presentazione (veramente di ottima fattura) e aver dato una rapidissima occhiata alle opzioni (che non offrono nulla di particolarmente originale), non resta che selezionare due team e iniziare a giocare. Sin dai primi minuti di gioco, soprattutto se si seleziona la visuale più vicina, si nota l'elevata qualità grafica con cui sono realizzati i giocatori e il notevole livello delle loro animazioni. Si nota anche che il computer è veramente fortissimo, qualunque sia il livello di difficoltà che si seleziona nel pre-partita. I giocatori controllati dalla PlayStation infatti eseguono azioni al limite della perfezione con passaggi millimetrici, triangolazioni spettacolari e conclusioni che,

nella maggior parte dei casi, si infilano alle spalle del nostro, colpevole, portiere. Eh sì, colpevole perché se c'è un difetto che risulta subito particolarmente evidente, è la scarsa abilità dei portieri nel respingere o bloccare qualsiasi tipo di conclusioni, in particolar modo quelle scagliate in diagonale. Questo fatto rende, almeno inizialmente, il gioco abbastanza frustrante e dà una certa sensazione di impotenza tanto che, in alcuni casi, l'unico rimedio che si puïòattuare contro le devastanti azioni computerizzate è quello di commettere un fallo che viene molto spesso punito dall'arbitro con il solito cartellino giallo. Dopo alcune partite la situazione tende a migliorare anche perché per ottenere buoni risultati bisogna comprendere un paio di cose (è impossibile scartare se si sta correndo e bisogna eseguire molti passaggi) ma risulta molto difficile riuscire a eseguire le stesse giocate del computer. Questo per diversi motivi, primo fra tutti un sistema di controllo che risponde leggermente in ritardo alle sollecitazioni; se poi consideriamo che su cross e sui rilanci i giocatori del computer sono sempre piazzati alla perfezione e che i nostri compagni di squadra non sempre vengono in supporto alle nostre azioni, la sfida sembra sempre impari. Con questo non voglio dire che sia impossibile realizzare azioni spettacolari, ma solamente sottolineare la notevole difficoltà del gioco.

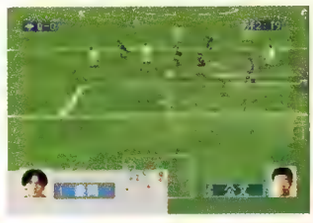


Grafica e sonoro, si sa, non sono gli aspetti fondamentali di un gioco, ma comunque possono essere senza dubbio considerati tra i più importanti. Proprio per questo motivo i programmatori della Konami hanno curato in maniera particolare questi due aspetti, ottenendo risultati veramente ottimi. Le varie scene di intermezzo, i differenti stadi in cui si può giocare, l'esultanza dei giocatori dopo aver segnato un gol, i falli subiti sono infatti realizzati con grande cura, la stessa cura impiegata per realizzare le quattro diverse visuali che si possono utilizzare durante la partita e per il sonoro che, ancora una volta, vede due famosi esperti di calcio giapponesi esibirsi in una telecronaca in diretta del match. Le nuove opzioni a disposizione vi consentiranno di disputare un'amichevole, una sfida tra gli All Star Team della J-League oppure il campionato stesso. E' inoltre possibile affrontare la lotteria dei rigori e un torneo a eliminazione diretta. Tra le altre opzioni, oltre alla possibilità di stabilire la durata dell'incontro, le condizioni climatiche e i livelli di difficoltà, bisogna anche sottolineare la presenza di una scheda (con tanto di foto) dedicata a ogni giocatore presente nel gioco.

LA MIGLIORE DIFESA? UN BEL CALCIONE!

Cosa fareste se, nei panni dell'unico difensore che può intervenire, vi trovaste di fronte un attaccante lanciato a rete? Potreste tentare di eseguire una spettacolare scivolate in stile Maldini nello spot della Nike oppure, ipotesi più probabile, intervenire direttamente alla radice del problema stendendo senza pietà l'avversario. Questa soluzione, forse troppo drastica, ha sempre ottentuto un grande successo nel mondo dei videogiochi anche perché, in molti titoli, gli arbitri erano particolarmente miopi alle varie scorrettezze. Questa non è però una prerogativa delle giacchette nere di ***Winning Eleven*** che sanzionano praticamente qualsiasi intervento falloso, estraendo in molti casi il cartellino giallo. Bisogna comunque sottolineare che, questi interventi, anche se profondamente scorretti, sono veramente spettacolari (basta vedere le foto per rendersene conto) anche perché la caduta del giocatore che ha subito la scorrettezza non è sempre identica, ma cambia a seconda della zona in cui viene colpito.

DUNQUE, IO VORREI UNO STADIO DA 150.000 POSTI, CON ARIA CONDIZIONATA, SEDILI IN PELLE E UN TABELLONE ELETTRONICO COLLEGABILE ALLA PLAYSTATION. E' DISPONIBILE?



SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD.

END

Commento ***Winning Eleven*** **è senza dubbio un gioco molto spettacolare dal punto di vista tecnico ma, purtroppo, bisogna anche evidenziare alcuni difetti, il più evidente dei quali è chiaramente l'elevato livello di difficoltà. Costruire azioni degne di nota infatti è una impresa non particolarmente semplice, sia per la notevole abilità dei giocatori computerizzati che per alcune piccole imprecisioni nel sistema di controllo. Si tratta comunque di un buon titolo che, se giocato con costanza, può portare a ottenere ottimi risultati ma che sicuramente, soprattutto nelle prime partite, farà innervosire la maggior parte dei giocatori che lo acquisteranno. La costanza comunque viene premiata, ma se non siete dei giocatori pazienti evitate di acquistarlo; dopo l'ennesima sconfitta per colpa del portiere, potreste anche gettare il CD fuori dalla finestra per la rabbia.**

PRO...

- *Grafica e sonoro di ottimo livello*
- *Possibili giocate molto spettacolari*

CONTRO...

- *Livello di difficoltà molto elevato*
- *I portieri sono troppo scarsi*

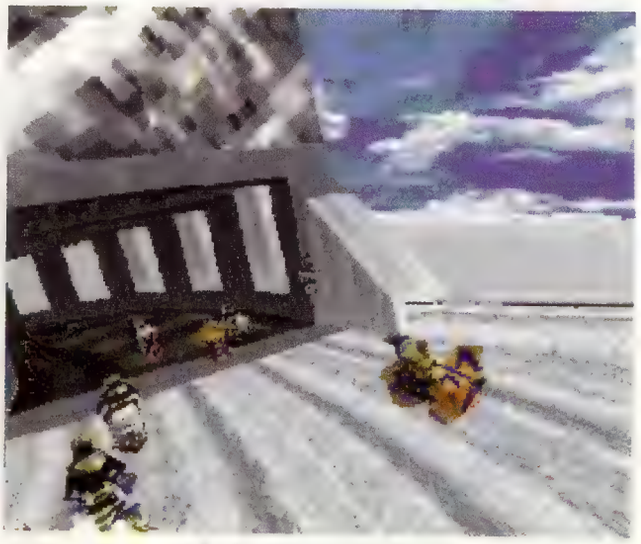
LA PAGELLA...

Grafica	**92**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**82**
Longevità	**84**
Originalità	**60**

83

Jet Moto

Con le ultime uscite di *Cool Boarders* e questo *Jet Moto*, Sony pare riconfermarsi come ottima produttrice di software, oltre che di hardware, e penso che saranno in molti ad apprezzare questa nuova strategia,che consente oltretutto di risparmiare denaro ed energie preziose. Sicuramente non ci troviamo di fronte ad un novello clone di ***WipEout***, ma bisogna ammettere che le somiglianze con il titolo Psygnosis sono troppo evidenti per passare inosservate. ***Jet Moto*** prevede infatti una serie di gare, in cui i veicoli non sono normali motociclette a due ruote, bensì mezzi fluttuanti e sospesi a mezz'aria da un potente campo magnetico. Come in ***WipEout*** la presenza di piste dalla bizzarra conformazione completa un quadro già di per sè abbastanza famigliare.Rispetto al titolo Psygnosis però, ***Jet Moto*** ha un vantaggio innegabile che risulta evidente non appena si inizia a muoversi lungo i vari tracciati: la giocabità è infatti più semplice ed il controllo del mezzo più immediato e gestibile fin dai primi momenti. Non che ***WipEout*** non fosse giocabile, ma a dire il vero il siste-



Titolo : JET MOTO
Casa : SONY
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

ma di controllo necessitava di parecchio tempo per essere assimilato al meglio, mentre adesso tutto è più intutitivo fin dai primi istanti, lasciando al giocatore la libertà di meglio concentrarsi sulle gare con risultati ottimi.
Graficamente *Jet Moto* non sfigura assolutamente rispetto a *WipEout*, anche se a dire il vero utilizza un engine grafico sensibilmente diverso da ques'ultimo. Rispetto a *WipEout*, *Jet Moto* appare un po' meno dettagliato per quanto riguarda i fondali e i giochi di luce, ma allo stesso tempo propone una grafica degna di nota e una velocità forse anche superiore al game Psygnosis. La grafica comunque è interamente poligonale, con le solite eccezioni riguardanti alcuni particolari nei fondali e, muovendosi a circa 30 fps, l'aggiornamento video rimane buono con fenomeni di pop-up abbastanza trascurabili. Per chi cerca un alternativa ai soliti giochi di guida ecco un titolo che, dopo *WipEout*, potrebbe meritare le attenzioni del grande pubblico.

MAX

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD.

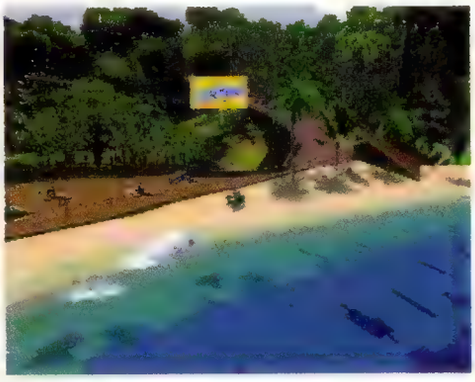
BANANA SPLIT

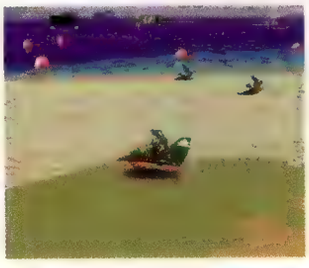
In *Jet Moto* è possibile gareggiare contro un avversario umano per il massimo del divertimento raggiungibile. La cosa particolare, e allo stesso tempo positiva, consiste nel fatto che lo split-screen questa volta può essere selezionato orizzontalmente o verticalmente, secondo le preferenze del giocatore. Questa possibilità comunque non è dettata dalla sola estetica o da questioni di preferenze tra i vari tipi di split screen, ma viene vista in funzione dei vari tracciati e della loro particolare conformazione: in alcuni casi infatti lo split più indicato, o che in altre parole fornisce una visuale migliore, può essere verticale, mentre in altre orizzontale.

MEZZI

Il gioco prevede la scelta di una ventina di corridori, equipaggiati con mezzi diversi e aventi differenti caratteristiche dinamiche. Inutile dire, che per le prime partite, è consigliata la scelta di un mezzo bilanciato, che rappresenti un punto di equilibrio tra le quattro qualità principali:

Handling: in parole povere la manovrabilità di un determinato mezzo. E' proprio uno degli elementi basilari per vincere una gara. Più questa caratteristica è accentuata, più la risposta del veicolo ai nostri comandi si rivela pronta e veloce, ma ricordate anche che un mezzo con eccessiva manovrabilità può risultare altrettanto inguidabile di un altro con poca.
Acceleration: L'accelerazione è quantificabile nel tempo trascorso per raggiungere la velocità massima dalla posizione di Start iniziale, da cui i mezzi prendono il via. Questa qualità è molto importante, e su percorsi abbastanza stretti e ricchi di curve o salti l'accelerazione è molto più importante della velocità.
Mass: La massa o peso del veicolo influenza pesantemente la stabilità e la manovrabilità dei vari mezzi e, a volte, un mezzo più pesante può essere avvantaggiato su alcuni tracciati, perchè essendo più stabile riesce a percorrere traiettorie più precise.
Lift: Questa qualità valuta la spinta che il campo magnetico della nostra moto riesce a sviluppare nei confronti del terreno sottostante. Imparando a sfruttare questa spinta è possibile, con un po' di esperienza, ottenere prestazioni migliori.





Commento **Anche se *Jet Moto* non mi ha letteralmente fatto impazzire, è comunque un titolo valido con il quale è piacevole intrattenersi di tanto in tanto. Di sicuro i miei gusti mi fanno preferire titoli di guida dall'impostazione più classica, ma per tutti gli estimatori del "genere *WipEout*", *Jet Moto* potrebbe riservare piacevoli sorprese.**

Pro...

- *Elevato numero di piste*
- *Split-screen selezionabile*

Contro...

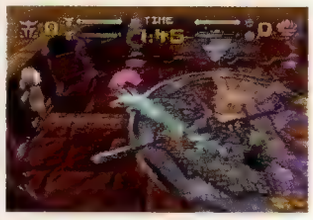
- *Piuttosto limitato*
- *Non a tutti può piacere questo genere*

In Pagella...

Grafica : **84**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **90**
Longevità : **85**
Originalità : **80**

84

Pitball



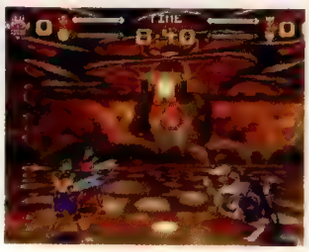
Immaginatevi di trovarvi in un lontano futuro. Ci siete? Bene. Ora prendete la solita manciata di planetoidi e riempiteli con un sacco di razze aliene brutte e cattive. Fatto? Ok, ora, tutto quello che vi resta da fare non è altro che scavare un paio di pozzi, buttarci dentro una boccia, un paio di alieni per ogni fazione e cosa ottenete? Ma è semplice: *Pitball*! Ovvero l'ennesima versione, riveduta e corretta, del solito sport iper-violento dove quattro poveri atleti si affronteranno in una serie di scontri all'ultimo sangue. A differenza di altri prodotti similari però qui le varie arene si troveranno collocate all'interno di una serie di enormi pozzi in fondo ai quali i poveri player, si troveranno a dover fronteggiare una selva di ostacoli più o meno naturali. Una volta dentro il vostro team potrà incamerare punti eseguendo diversi tipi di mosse le quali però non si limiteranno ad una serie di attacchi a suon di fireball e raggi di energia, ma includeranno anche un vasto repertorio di colpi a carattere prettamente difensivo.

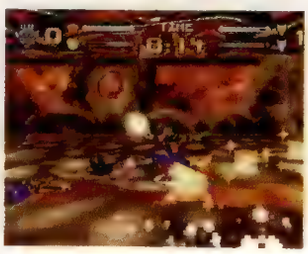
OGNI RAZZA DI PITBALL TROVERÀ DEI PIANETI IN CUI LE PROPRIE ABILITÀ VERRANNO AMPLIATE E ALTRI IN CUI VERRANNO DIMINUITE.

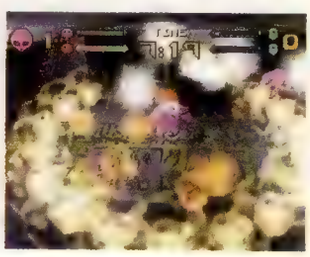
Esaurite le consuete premesse di inizio recensione, appare comunque chiaro che quest'ultimo game targato Warner risulta, a conti fatti, una sorta di incrocio tra il caro *NBA Jam* e *MK* nel quale i vari giocatori lotteranno per ottenere il controllo di una boccia che dovrà poi essere depositata all'interno di una piccola gabbia d'energia. A seconda dell'angolazione e della potenza del vostro tiro potrete incamerare un diverso quantitativo di punti, nonché predeterminare il tipo di power-up che farà la propria comparsa sullo schermo. Nato e sviluppato nella loro base di Manchester, dopo una gestazione durata ben 18 mesi, *Pitball* è anche uno dei pochi giochi ad essere stato concepito e sviluppato solo ed esclusivamente per la console di casa Sony, il che ha permesso ai programmatori della Warner di realizzare un prodotto che sfruttasse le capacità di gestione 3D del *geometry engine* della PlayStation. A conti fatti *Pitball* consente al giocatore di seguire lo svolgimento delle varie azioni di gioco da tre differenti inquadrature, inquadrature alle quali si affiancano poi una gran quantità di giocatori oltre che la possibilità di concentrarsi sia su elementi tipicamente arcade, sia sulla gestione del vostro team il che vi consentirà di operare modifiche sostanziali all'interno della vostra squadra.

You Are Out!

Esistono tre differenti modalità di gioco in *Pitball*. La prima, e più semplice, è il campo di allenamento nel quale vi troverete opposti ad un unico avversario grazie al quale potrete impratichirvi sia con la meccanica di gioco che con buona parte delle mosse che potrete performare durante le varie partite. La seconda opzione invece vi permetterà di partecipare ad un torneo di stampo tipicamente arcade nel quale potrete confrontarvi sia con avversari computerizzati che contro altri tre umani. Qui il vostro obiettivo sarà quello di segnare punti energizzando la sfera con i vostri adorati Power Glove che dovranno poi essere scagliati verso i bersagli che si trovano vicino alla sommità del pozzo. Per far ciò potrete utilizzare uno qualunque dei 4 attacchi messi a disposizione del vostro giocatore. Il primo è il Turbo Attack con il quale potrete muovervi attraverso







Titolo : PITBALL
Casa : WARNER
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO

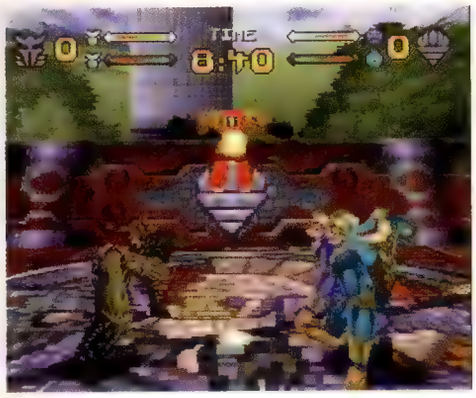
lo schermo a una velocità semplicemente smodata. Il secondo è costituito dallo Special Attack (i cui effetti sugli avversari sono paragonabili a quelli di una combo modello *MK* o *SF*), mentre il terzo è costituito dal Jump Attack grazie al quale potrete tentare di bloccare eventuali tiri scagliati dai vostri avversari. L'ultima mossa a disposizione invece è costituita dal Super Attack. Si tratta di una tecnica semplicemente devastante che però potrà essere eseguita solo dopo che avrete raccolto almeno tre Crystal Orbs ovvero un particolare tipo di sfere che, di tanto in tanto, faranno la loro comparsa lungo i vari schemi di gioco.

Tabula Rasa

La terza ed ultima opzione presente nel gioco è costituta dalla parte manageriale sviluppata dai guys della Warner, grazie alla quale potrete assemblare un perfetto duo di *Pitball* con il quale tentare la scalata fino a giungere la top della lega. Una prima cosa importante da sottolineare è che purtroppo non potrete assolutamente mixare differenti tipi di razze aliene per formare la vostra squadra, ma tutti i vostri player dovranno provenire da un unico pianeta (un po' come accade anche per *Giochi senza Frontiere*!). Ovviamente, man mano che progredirete nel gioco, potrete decidere di sostituire uno, o entrambi i membri della vostra squadra, con altri più freschi e scattanti e questo fino a quando i vostri campioni non saranno tornati perfettamente in forma. Inoltre, ogni qual volte riuscirete a vincere un incontro, vi sarà data la possibilità di effettuare diverse operazioni quali acquistare una serie di gadget, kit medici, scambiare giocatori nonché tentare di corrompere gli atleti appartenenti ai team avversari. All'inizio del gioco sarete appoggiati da una banca la quale vi fornirà il credito necessario per dare il via alla vostra avventura, credito che però dovrà essere pian piano restituito versando tanto di interessi. Oltre che con i vostri avversari quindi dovrete fare i conti anche con tutta una serie di sciacalli in doppio petto che, incuranti delle vostre esigenze sportive, non esiteranno a prosciugarvi il conto in banca in meno che non si dica! Davvero una brutta storia! Fortuna che almeno potremo decidere di "alloggiare" i risultati delle nostre sfide all'interno di una sempre verde memory card senza dover pagare alcun affitto!

BIMBO MIX

La modalità arcade mette a disposizione del giocatore una buona varietà di gadget e power up assortiti, molti dei quali si materializzeranno sul campo proprio mentre è in corso il torneo. Alcuni di questi rimarranno all'interno delle arene fino a quando non li avrete raccolti mentre altri tenderanno a scomparire dopo un certo lasso di tempo. Inutile dire che i loro usi saranno molteplici. Gli stivali verdi per esempio vi permetteranno di avere un maggiore grip sulle superfici particolarmente viscide e scivolose mentre quelli blu aumenteranno le vostre capacità difensive in modo da rendervi meno vulnerabile alle varie mine und raggi laser con i quali potrete venire inavvertitamente in contatto. Discorso analogo può essere fatto per altri indumenti quali, ad esempio, i guanti anche se questi, a differenza dei calzari, incrementeranno le abilità offensive del vostro giocatore aumentando a dismisura le vostre capacità di incamerare punti. Oltre ciò potrete anche recuperare una serie di utilissimi Medi Kit che vi consentiranno di reintegrare in men che non si dica le energie persi dai vostri atleti.Gli altri oggetti presenti nel gioco saranno poi costituiti da mine e bome assortit,e il cui impiego si rivelerà fondamentale per riuscire a mettere in ginocchio la squadra dei malefici avversari.



SHOGUN

Commento **Grazie alla sua buona veste grafica ed alla sua azione di gioco rapida e frenetica questo *Pitball* si segnala come uno degli action game più interessanti usciti in questo ultimo periodo sul 32-bit targato Sony. La sua meccanica di gioco stile *Speedball* e la buona varietÖ di arene e di giocatori fanno inoltre si che il titolo risulti non solo immediato ma anche piuttosto longevo, una longevitÖ che viene acuita dalla possibilitÖ di esercitare un notevole controllo sulla formazione e sulla gestione dei vari team. Un "bravi" quindi ai ragazzi della Warner che hanno ancora una volta dimostrato come anche titoli concettualmente molto semplici possano risultare ancora estremamente divertenti.**

Pro...

- *Azione rapida e frenetica*
- *Buona varietà di livelli e di omini*

Contro...

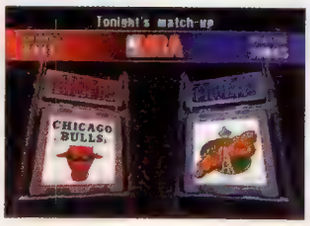
- *Meccanica di gioco poco ragionata*
- *Alla lunga un po' ripetitivo*

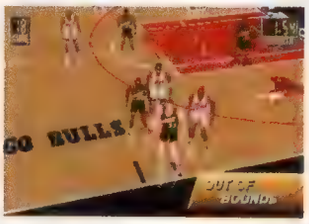
La Pagella...

Grafica : **84**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **80**
Longevità : **82**
Originalità : **81**

80

In The Zone 2



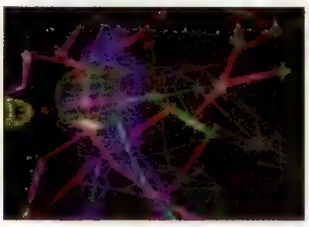


Indubbiamente tutti gli appassionati di basket intenzionati ad acquistare un console a 32-bit, sono attirati maggiormente da Playstation piuttosto che dal Saturn. Per la console di casa Sony infatti, sono state realizzate un discreto numero di simulazioni dedicate a questo sport e, nella maggior parte dei casi, ci troviamo di fronte a titoli di ottima fattura, per non dire a veri e propri capolavori che possono soddisfare qualsiasi tipo di esigenza. Per gli amanti dello spettacolo, che non vogliono perdere tempo selezionando schemi e tattiche sono disponibili due differenti episodi di ***NBA Jam***, la ***Tournament Edition***, conversione dell'omonimo e popolarissimo coin-op e una nuova edizione chiamata ***Extreme***, caratterizzata da un look completamente ridisegnato grazie all'utilizzo della grafica poligonale, mentre per tutti coloro che amano la pallacanestro in ogni suo aspetto e cercano una simulazione che riproponga in maniera particolarmente fedele tutti gli aspetti che caratterizzano questo sport, la scelta può essere effettuata tra tre titoli: ***Total NBA***, ***NBA Live '97*** della Electronic Arts, che sul numero scorso di **Super Console** si è beccato un bel 90% e ***In The Zone 2***, ultimo prodotto realizzato dalla Konami che viene recensito proprio in queste due pagine.

It's Showtime!

Alla Konami, visto il discreto successo ottenuto dal primo ***In The Zone***, hanno deciso, a meno di un anno di distanza dal lancio della prima versione, di produrre un sequel che cercasse di eliminare i già pochi difetti dell'originale, riproponendone i numerosi pregi. Una volta iniziata una partita risulta chiaramente evidente che i programmatori hanno svolto un notevole lavoro e la realizzazione tecnica, specialmente per quello che riguarda la grafica, ha sicuramente tratto notevole giovamento. Le animazioni dei vari giocatori sono infatti eccezionalmente fluide e, sia nei movimenti con la palla che in quelli senza, sono riproduzioni quasi perfette dei cestisti veri (grandioso quando il centro, per ricevere la palla nell'area, si mette spalle a cane-

Titolo : **In The Zone 2**
Casa : **Konami**
Versione : **Americana**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Sportivo**



PURTROPPO ALCUNE STELLE DELLA NBA COME BARKLEY, O'NEIL E JORDAN NON SONO PRESENTI NEL NUOVO TITOLO TARGATO KONAMI.

LA GRAFICA, RISPETTO AL PRIMO EPISODIO, HA SUBITO UN NOTEVOLE MIGLIORAMENTO.

stro e alza il braccio). Inoltre ogni giocatore è dotato di caratteristiche tecniche e fisiche differenti e, trattandosi di un titolo con licenza ufficiale della NBA, è facile riconoscere i campioni più famosi sia per le varie giocate spettacolari di cui sono protagonisti sia per il loro look, a volte particolarmente bizzarro. Ad aumentare il già notevole grado di spettacolarità si aggiungono poi le quattro differenti visuali (dal lato vicino, lontano, da dietro il canestro o live, con la camera non fissa) e la presenza dei replay che permette di rivedere tanto le giocate più spettacolari quanto tutti i canestri realizzati durante l'incontro e gli effetti sonori, ottimi sia per quello che riguarda la qualità che la quantità. Ma fortunatamente *In The Zone 2*, oltre a una realizzazione tecnica invidiabile, può contare anche su un'ottima struttura di gioco. Il sistema di controllo, particolarmente semplice e immediato, permette sin dalle prime partite di ottenere discreti risultati tanto in attacco quanto in difesa. Oltre al tiro, al passaggio, alla corsa e al tentativo di rubata e di stoppata è possibile, utilizzando i tasti L e R chiamare nuovi schemi di gioco che permettono di isolare in uno contro uno il portatore di palla, chiamare un blocco o far preparare il centro a una ricezione in mezzo all'area. Molto convincenti risultano inoltre i movimenti dei cestisti controllati dal computer. Mentre in molti titoli sportivi infatti si ha quasi l'impressione che i nostri compagni controllati dalla console non intervengano nell'azione, nel nuovo prodotto targato Konami questi eseguono ottimamente le marcature, saltano per stoppare, per raccogliere rimbalzi e, in alcuni casi, commettono anche dei falli. E' indubbio quindi che ci troviamo di fronte a un titolo che riesce a ricreare in maniera più che convincente buona parte degli aspetti che caratterizzano questo sport, peccato solamente per la presenza di un paio di difetti. Non sono infatti tantissimi gli schemi selezionabili e, fatto leggermente più grave, sono ancora presenti alcune azioni, come il passaggio al centro con finta di tiro e successiva schiacciata, che permettono di realizzare un canestro quasi sempre.

Abbastanza buono, ma non molto altro!

Ora non ci resta che esaminare le varie opzioni e particolarità messe a nostra disposizione da parte dei programmatori della Konami. Per quanto riguarda le modalità di gioco è ovviamente possibile affrontare tanto una partita amichevole quanto una stagione regolare composta di 82 partite al quale fanno seguito, ovviamente solo in caso di qualificazione, i play-off (chiaramente è possibile salvare la stagione in corso sulla memory card). Inoltre sono presenti opzioni che permettono di settare il livello di difficoltà, di decidere la durata dell'incontro, di inserire o disinserire i falli e il fattore campo, che garantisce alla squadra che gioca in casa un piccolo vantaggio. Prima di iniziare con la partita vera e propria, dopo aver visionato le due formazioni, ed eventualmente eseguito delle sostituzioni, non resta che sentire l'inno nazionale (americano o canadese, a seconda della squadra che gioca in campo) e prepararsi all'azione. Al termine della partita, o comunque alla fine di ogni quarto è poi possibile confrontare le statistiche sia dei team che dei singoli giocatori, statistiche che ovviamente riguardano la percentuale al tiro, i rimbalzi, le stoppate e molto altro. Anche sotto questo punto di vista, senza aggiungere nulla di particolarmente innovativo, possiamo tranquillamente affermare che alla Konami hanno inserito tutto ciò che era necessario per rendere il gioco completo ed esauriente.

SHOGUN

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD.

ANCHE CON IN THE ZONE 2 È POSSIBILE ESEGUIRE GIOCATE PARTICOLARMENTE SPETTACOLARI.

Commento **La principale sfortuna di *In The Zone 2* è quella di essere uscito un mese dopo *NBA Live '97* della Electronic Arts, un vero capolavoro che puòessere considerato leggermente superiore all'ultimo prodotto di casa Konami. A parte questo, non si può non sottolineare l'ottimo lavoro svolto dai programmatori che sono riusciti a unire a una realizzazione tecnica spettacolare, soprattutto per quello che riguarda la grafica, una struttura di gioco che riproduce in maniera fedele le situazioni che si possono vivere in un campo di basket. Si tratta quindi di un gran titolo che merita di essere preso in considerazione da tutti, anche dai fanatici di questo sport che hanno già comprato il concorrente di casa EA.**

Pro...

- *Grafica ottimamente realizzata*
- *Divertente e giocabile*

Contro...

- *Impossibile eseguire sostituzioni*
- *Con certi schemi si segna quasi sempre*

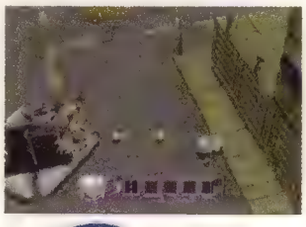
La Pagella...

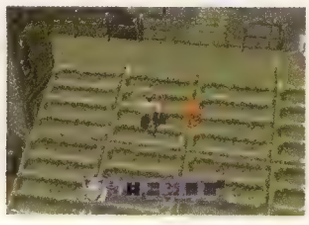
Grafica : **91**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **90**
Longevità : **88**
Originalità : **80**

90

Contra

COME POTETE VEDERE, LA GRAFICA DI CONTRA NON È ALL'ALTEZZA DI QUELLA DELLE ULTIME PRODUZIONI PLAYSTATION.



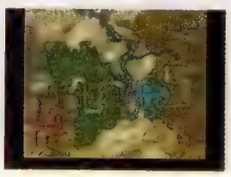


La Konami si è veramente scatenata! Come i lettori di Super Console possono facilmente notare, sono veramente parecchi i prodotti realizzati dalla celebre software house nipponica che questo mese hanno trovato spazio nella sezione della rivista dedicata alle recensioni. Abbiamo un ottimo titolo sportivo, sia per quello che riguarda la giocabilità che la realizzazione tecnica quale *In The Zone 2*, abbiamo un prodotto spettacolare dal punto di vista grafico come *Winning Eleven*, che purtroppo ha qualche piccolo problema nel settore giocabilità e abbiamo infine *Contra*, conversione di un mitico gioco da bar che ha già fatto la sua apparizione praticamente su qualsiasi sistema casalingo. E' inutile dire che proprio di questo ultimo gioco parleremo all'interno di queste due pagine. *Contra*, come ho già detto, altro non è che la rivisitazione adattata alle notevoli potenzialità tecniche della Playstation di un titolo glorioso, che tanto successo ha riscosso praticamente in ogni sua nuova edizione. La trama, che per questo genere di gioco può essere indubbiamente considerata un accessorio, è come sempre particolarmente banale e vede sin dal primo episodio un manipolo di coraggiosi soldati combattere contro differenti nemici, più o meno umani, nel tentativo di mantenere la pace nel mondo.

IL LANCIAFIAMME È SENZA DUBBIO UNA DELLE ARMI PIÙ UTILI TRA TUTTE QUELLE A DISPOSIZIONE.

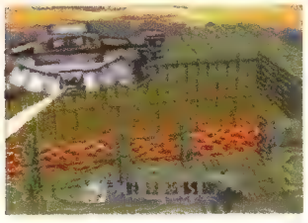
Uno Contra Tutti

La struttura di gioco, in questa prima trasposizione su macchine a 32-bit, non ha subito notevoli cambiamenti anche se sono presenti alcune interessanti novità. E' mutata invece la visuale (che solitamente era quella laterale) visto che ora è stata adottata un'inquadratura simile, tanto per fare un esempio, a quella di titoli quali *Commando*, *Ikari Warriors* e *Smash TV*. Ci ritroviamo così scaraventati all'interno di un mondo 3D isometrico nel quale il nostro eroe dovrà riuscire, con il solo aiuto delle armi che ha a disposizione, a sopravvivere eliminando il maggior numero di nemici possibili fino a giungere al cospetto del mostro di fine livello, come sempre particolarmente temibile. Per sconfiggere questo nemico, ma più in generale per rendere l'impresa meno ardua è possibile raccogliere degli stemmi volanti (non riesco a trovare un altro modo per definirli) che forniscono al nostro eroe un nuovo tipo di



Titolo : CONTRA
Casa : KONAMI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE

APRITE QUESTA PORTA PER ARRIVARE SINO AL COSPETTO DELL'ASTRONAVE CHE SI TROVA ALLA FINE DEL PRIMO LIVELLO.



armi. Infatti anche se all'inizio della partita l'unico gadget a disposizione è la classica mitragliatrice, ogni combattente ha la possibilità di ottenere fino a quattro tipi di armi quali raggi laser, lanciafiamme e molto altro che cambiano a seconda del fighter selezionato. Eh sì, perché, per compiere questa pericolosa missione potrete scegliere il vostro eroe preferito fra i quattro a disposizione. Tre di essi sono dei potentissimi droidi (uno dei quali dalle fattezze tipicamente femminili), mentre l'ultimo è il classico guerriero in stile Rambo. Inoltre, se avere paura ad avventurarvi da soli attraverso i livelli che compongono il gioco, potrete sempre essere aiutati da un vostro amico visto che i programmatori hanno ben deciso di inserire anche l'opzione che permette a due persone di giocare contemporaneamente. Opzione che si rivela comunque particolarmente utile visto che se non si utilizzano tutti le agevolazioni messe a disposizione dai programmatori (difficoltà al minimo e utilizzo di tutti i continue) il livello di difficoltà si rivela discretamente elevato. Si tratta comunque di un titolo che non esiterei a definire classico nella struttura di gioco e in cui, purtroppo, non sono state inserite innovazioni tali da renderlo adatto a competere con i prodotti attualmente in circolazione.

Wow, che Grafica!

Anche per quello che riguarda la realizzazione tecnica, purtroppo, bisogna sottolineare che i programmatori della Konami non hanno ottenuto dei risultati particolarmente esaltanti. La grafica infatti, tanto nei fondali quanto negli sprite, è di fattura appena accettabile e, anche se in alcune sezioni sono presenti dei piccoli tocchi di classe veramente notevoli, il livello generale è piuttosto basso, soprattutto se consideriamo anche il fatto che quando sono presenti un discreto numero di sprite sullo schermo, l'azione rallenta in maniera molto evidente. Per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro dobbiamo poi sottolineare che a effetti di fattura perlomeno apprezzabile, bisogna contrapporre la scarsa qualità delle musiche di accompagnamento. Insomma, sembra proprio che alla Konami abbiano affrettato eccessivamente l'uscita del primo episodio della saga di *Contra* per Playstation, cercando di inserire qualche trovata un po' particolare (la possibilit di giocare con gli occhialini 3D, descritta in un box) per cercare di mascherare le lacune a livello strutturale e tecnico. Un vero peccato soprattutto considerando che non sono molti i titoli del genere attualmente disponibili per la console di casa Sony e che, con un classico del genere in mano, si sarebbero potuto ottenere risultati indubbiamente migliori.

END

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD.

GLI OCCHIALI MAGICI

Un'opzione abbastanza particolare che è stata inserita dai programmatori della Konami permette di giocare una versione 3D del gioco. Indossando degli occhialini particolari (simili a quelli, per esempio, che venivano dati al cinema per vedere alcuni film) che vengono forniti all'interno della confezione e selezionando l'apposita opzione è possibile vedere il mondo di *Contra* sotto un'ottica completamente nuova. Il risultato è senza dubbio abbastanza strano; infatti anche se l'effetto grafico è apprezzabile (discreto, per esempio, quando si distruggono alcune torrette nemiche nel primo livello), personalmente l'ho trovato abbastanza fastidioso se si intendono intraprendere lunghe sessioni di gioco. Inutile sottolineare comunque che, se si seleziona quest'opzione, è possibile apprezzare l'effetto solamente con gli occhiali (anzi senza guardare lo schermo può risultare fastidioso) e che, visto il colore delle lenti, rosse e blu, i colori che si vedono risultano abbastanza sfalsati.

Commento **Se devo essere sincero sono rimasto abbastanza deluso da *Contra*. La realizzazione tecnica infatti non è particolarmente esaltante e anche l'azione , seppure discretamente divertente, risulta troppo prevedibile e dopo alcune partite tende a rivelarsi troppo monotona. L'opzione per giocare una versione 3D poi può risultare interssante inizialmente, ma personalmente l'ho trovata più fastidiosa che innovativa o spettacolare. Un vero peccato perché aggiungendo qualche piccola novità alla Konami avrebbero puto realizzare un vero e proprio capolavoro; così invece ci troviamo di fronte solamente a un gioco nella media e che non riesce a emergere dalla enorme massa di titoli Sony realizzati in questi ultimi mesi.**

Pro...

- Divertente l'opzione a due player
- Discreti alcuni effetti sonori

Contro...

- Struttura di gioco antiquata
- Inutile l'opzione per giocare in 3D

La Pagella...

Grafica : **69**
Sonoro : **72**
Giocabilità : **71**
Longevità : **70**
Originalità : **62**

69

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Bene gente, rieccoci qui, belli e pimpanti più che mai, pronti a spupazzarci la nostra consueta dose di trucchi mensili. Siete invitati a continuare con le richieste, oltre che ad inviarci i vari code che riuscirete a raggranellare durante le vostre peregrinazioni virtuali. Detto ciò mi auguro che la selezione di code und cheat affini che mi sono permesso di operare questo mese sia di vostro gradimento, in caso contrario vi prego di presentare le vostre rimostranze direttamente allo chef; io con quel simpaticone armato di mannaia non ci voglio avere nulla a che fare!

Fabio Ravetto

Descent

Inserite questi codici durante il gioco e non mentre il game è in pausa. Se avrete eseguito tutto correttamente potrete udire la voce di una donna che dirà "Cheater" e, contemporaneamente sullo schermo farà la sua comparsa una bella scritta.

Per Avere Accesso a Tutti i Livelli
▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ■, ▲, ●, ■, ■.
Dopo aver inserito questo code quittate il gioco e selezionate un nuovo gioco dal menu principale. Appariranno così due nuovi livelli di difficoltà. Inoltre, quando raggiungerete la Galaxy Map potrete muovervi liberamente in modo da iniziare la partita da uno stage qualunque, inclusi quelli segreti.

Per Avere Tutte le Chiavi
■, X, ●, ▲, X, ▲, ▲, X, ▲, X, ▲, X.
Una volta attivato questo code potrete attraversare qualsiasi porta presente all'interno del livello senza limitazioni.

Mega Weapons
▲, ■, ●, X, ▲, ■, X, ▲, ■, X, ●, ■.
Armerà il vostro caccia con una scorta dei cannoni più potenti.

Invulnerabilità
■, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, X.
Non potrete essere colpiti. Per disattivarlo inserite il code una seconda volta.

Turbo Mode
■, ▲, ●, ■, ●, X, ■, X, ●, ▲, ■, X.
Accelera la velocità dello scrolling e dei vari avversari. Per disattivarlo inserite il code una seconda volta.

Shield Recharge
▲, ▲, X, ■, ▲, ●, ▲, X, ■, X, ▲, X.
Ripristina l'energia dei vostri scudi. Il trucco può essere eseguito quante volte vorrete senza correre il rischio di incappare in sanzioni corporali.

Bright Display
■, ▲, ●, ■, ■, X, ●, ▲, ■, ●, X, ▲.
Grazie a questo code potrete rendere più luminosi gli ambienti nei quali, per un motivo o per l'altro, l'atmosfera si presenta alquanto tetra.

Fade to Black

Per avere accesso ad un qualsiasi livello non dovrete far altro che inserire senza fallo e senza inganno uno dei seguenti code.

Password
Livello 1: ■, ●, ▲, X, ●, ■
Livello 2: ▲, ●, X, ●, ■, X
Livello 3: X, ●, X, ●, ▲, X
Livello 4: X, ■, ▲, ●, ●, ▲
Livello 5: ■, ■, ▲, X, ▲
Livello 6: ▲, X, X, X, X, ●
Livello 7: ●, ●, ▲, X, ▲, X
Livello 8: ■, ■, X, ▲, ■, ■
Livello 9: ▲, X, X, ▲, ●, ▲
Livello 10: X, ▲, ■, ●, ▲, X
Livello 11: ●, ■, X, X, ■, X
Livello 12: X, ▲, X, ■, ●, X
Livello 13: X, X, ●, ▲, ●, ▲

Fifa '96

Per prima cosa iniziate a giocare quindi mettete in pausa e una volta fatto ciò selezionate le opzioni dal menu. linserite poi uno dei seguenti code e se avrete eseguito tutto correttamente udrete un "click". Quando ciò accadrà uscite dal menu delle opzioni, e quindi tornate nella schermata con la scritta "Resume Game". Premete il tasto ■: avrete così accesso ad un nuovo menu nel quale potrete usare i tasti L e R per aggiustare i vari parametri. Le altre opzioni nascoste potranno essere invece attivate inserendo i codici riportati qui sotto

Muri Invisibili
X, X, X, ▲,■, ■, ■, ▲

Super Effetto
▲, ■, X, ▲, X, X

Super Potenza
▲, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲

Super Portiere
■, ■, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲

Super Attacco
■, ■, ■, ■, ■, ▲, X

Super Difesa
▲, ▲, ▲, ▲, ▲, X, ▲

Shoot-Out
■, ▲, ■, X, ■, ▲

Stupid Team
■, ▲, X, ■, ▲, X

Palla Pazza
X, ■, ▲, X, X, ▲, ■, X

Dream Team
■, ■, ▲, ▲, X, X, ●, ●

Questo codici extra devono essere inseriti seguendo le stesse modalità dei precedenti solo che questa volta per avere accesso alle nuove opzioni dovrete prima quittare il gioco e quindi fare il vostro ingresso nell'"Option Menu". I nuovi settaggi faranno così la loro comparsa nella parte bassa dello schermo.

Format Wear
■, ▲, X,■, ▲, ▲, X, ▲

Star Trek (Data & Spock)
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, X

Batman & Robin
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ■

Default Colour Palette
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, X

Giocatori Invisibili
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ■

Oktoberfest
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲

EA Custom
■, ▲, X, ■, ▲, ▲, ■, ■

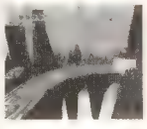
Pandemonium WarHammer

Password

Livello	Nome Livello	Password
1	Skull Fortress	FBABCGAI
2	Hollow Stairway	PIAFFEAI
3	Dungeon Tower	AJECJDAG
4	Lost Caves	MEIEIIBB
5	Fungus Grotto	FKAJAOGI
6	Acid Pools	LBCCCJME
Boss	Schroom Lord	LBCCCFOE
7	Burnin Desert	KKCCCNII
8	Branky Wastes	FEIJAPEK
9	Spider Forest	AMECNCJE
10	Canopy Village	OMIHIGKJ
11	Solider Barracks	JDCCCBIM
12	Honcho's Logmill	OCIEIDLB
Boss	Goon Honcho	KJCCCEMM
13	Honcho's Airship	GAILCODK
14	Dragoon Skyfort	KFCKDIJA
15	Cloud Citadel	FEALKNAM
16	Efreet Palace	KLDKEBFA
17	Frozen Cavern	POOECFMJ
18	Storm Temple	MCOFDFFC

Cheat Password

Effetto	Nome	Password
I Nemici Riappaiono	Immortal Enemies	EVILDEAD
L1+L2 + ← o →	Rock and Roll	TWISTEYE
Uscire dalla Mappa	Just Visiting	INANDOUT
Invincibilità	Can't Touch this	HARDBODY
▲ per swappare personaggio	Gender Bender	BODYSWAP
Per non perdere mai le armi	Permanent Weapon	OTTOFIRE
31 vite	Life of the Party	VITAMINS
7 vite	Hearts Aplenty	CORONARY
● + L2	Full Tilt!	TOMMYBOY
Sempre nel livello Bonus	Speed Greed	CASHDASH
Tutti i livelli aperti	World's Your Oyster	BORNFREE



Per attivare i codici dovrete essere all'interno della schermata del caravan di Dietrich. Muovete il cursore su uno dei vari hotspot quindi, tenendo premuto il tasto SELECT, pigiate uno a uno i pulsanti sotto indicati. Mentre tenete premuto il tasto SELECT una lista dei cheat attualmente in funzione farà la propria comparsa nell'angolo in alto a sinistra dello schermo; potrete così farvi una idea dei vari code che sarete riusciti ad attivare semplicemente pigiando il suddetto pulsante.

What's the big secret

Evidenzia la posizione degli oggetti magici presenti sul campo di battaglia.
Hotspot: Book of Magic.
Pulsanti: ▲, X, ■, ●.

No Charge

Non vi fa pagare ogni volta che manderete le truppe sul campo.
Hotspot: Troop Roster.
Pulsanti: START, ●, ▲, X, ■, ←, →.

Gimme The Works

Aggiunge una vasta schiera di unità alla vostra armata.
Hotspot: Spare Book (si trova sotto il Battle Bestiary Book).
Pulsanti: R1, L1, L2, R2.

At The Movies

Permette di visionare le varie sequenze animate del gioco. Una volta attivato non dovrete far altro che cliccare su Dietrich e scegliere il filmato dalla lista.
Hotspot: Dietrich.
Pulsanti: ■ (9 volte).

Anytime Anyplace Anywhere

Permette di combattere qualsiasi battaglia a vostra scelta. Una volta attivato cliccate su "Training" e quindi selezionate una battaglia dalla lista.
Hotspot: Training.
Pulsanti: R1, R1, L2, L2, X.

5000 Gold

Porta il vostro oro a 5000 pezzi.
Hotspot: Coins.
Pulsanti: ■, →, ↑, X, R1, L2, ●, ←, L2.

Hand Of God

Vi permette di eliminare tutte le unità nemiche presenti sul campo di battaglia semplicemente selezionandole e quindi premendo il pulsante X.
Hotspot: Skull (assicuratevi che il cursore non lasci il teschio)
Pulsanti: ←,←, →, →, ↑, ■, ■, ●, ▲

Die Hard Trilogy

Die Hard 1 - Skeleton Mode

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: ▲ (10 volte) e DESTRA (4 volte). Così facendo trasformerete tutti i cattivi presenti nel gioco in una bella massa di scheletri rossi mentre invece gli ostaggi appariranno come tanti bei mucchietti di ossicini azzurri.

Die Hard 1 - Invincibilità

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: →, ↑, ↓, ■ in modo da ritornare all'azione totalmente immuni dai colpi dei vostri avversari.

Die Hard 1 - Angioletti

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: ↓, ■, ▲ e ↓. I nemici morti ora svolazzeranno verso il cielo come tanti begli angioletti!

Die Hard 1 - You Are Fat!

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciï premete: ←, ▲, →, ↓. Così facendo i vari personaggi che appariranno sullo schermo saranno o alti e magri o bassi e molto, ma molto, ma molto grassi!

Die Hard 2 - Fergus Mode

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciï premete: ●, ↓, ↓, ■, X, ■. Questo trasformerà tutte le persone presenti nel gioco nel boss della Probe, il caro e buon vecchio Fergus McGovern, persino le donne!

Die Hard 2 - Skeleton Mode

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciï premete: ↓, ■, ▲, ↓. Così facendo trasformerete tutti i cattivi presenti nel gioco in una bella massa di scheletri rossi mentre invece gli ostaggi appariranno come tanti bei mucchietti di ossicini azzurri. Per farli ritornare alla normalità non dovrete far latro che inserire il code una seconda volta.

Die Hard 2 - Invincibilità

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: ↓,▲, →, ■. Ora, per quante volte verrete colpiti, non morirete mai!

Die Hard 2 - Map Editor

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: →, ↑, ↓, ■. Premete poi nuovamente START in modo da avere accesso al Map Editor dell'attuale livello dove i vostri movimenti e quelli dei vostri avversari saranno contrassegnati da una serie di linee colorate. Una volta qui premete il tasto SELECT per muovervi liberamente all'interno dello schema usando i tasti ↑/↓ per zoomare e unzoomare e i pulsanti L1/R2 per guardare in alto e in basso.

Die Hard 3 - Hello Mode

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: →, ↑, ↓, ■ in modo da tornare a giocare con una bella scritta "Hello" sul compasso e una serie di numeri sullo schermo che indicheranno le vostre coordinate.

Die Hard 3 - Macchine Giga

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciï premete: ←, ▲, →, ↓. Vi ritroverete così con una serie di macchine a dir poco mostruose!

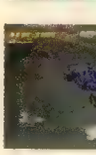
Die Hard 3 - Visuale Extra

Mettete il gioco in Pausa e quindi premete e tenete premuto il tasto R2. Fatto ciò premete: ↓, ●, ↓, ●. Potrete così selezionare la "Chaser Car View".

Formula 1

PARTE 2

Come degna conclusione della SuperGuida di F1 pubblicata il mese scorso ecco qui gli ultimi 9 tracciati analizzati dai nostri esperti, più una serie di piccoli cheat per rendere questo titolo ancora più sfizioso!



Island Hairpin
VELOCITA':120 KM/H
Questa rapida sequenza di curve non rappresenta un problema: vi basterà fare una bella frenata e innestare la seconda per uscirne incolumi.

St. Lawrence River Straight
VELOCITA':A MANETTA
Tenete l'acceleratore pigiato al massimo ondeggiando all'interno della chicane e cercando di mantenere la macchina il più vicino possibile alla corda. Occhio a non entrare troppo larghi o sarete costretti a frenare perdendo decimi preziosi.

Pits Hairpin
VELOCITA':90 KM/H
Una curva secca a destra che deve essere affrontata in prima per evitare spiacevoli inconvenienti. Una volta a metà aprite il gas e lanciatevi lungo il rettilineo finale.

Opzioni e Codici

Imparare i percorsi e vincere il campionato è sicuramente l'obiettivo primario di *F1*, ma c'è anche altro, ovvero una pletora di modalità di gioco selezionabili tramite codici segreti. Per attivare uno dei seguenti cheat mode dovrete selezionare un pilota e un tracciato e poi, nella schermata di pratica, delle prove e di gara tenere premuto il tasto Select e inserire il codice desiderato. Se avrete fatto tutto correttamente nell'angolo in basso a sinistra dello schermo apparirà un messaggio che vi informerà della perfetta riuscita della gabola.

QUESTO È IL CIRCUITO SEGRETO DI FORMULA 1: ASSOMIGLIA IN TUTTO E PER TUTTO A UNA VERA E PROPRIA MACCHINA CON TANTO DI ALETTONI E GOMME SULLE QUALI SCARROZZARE IN ALLEGRIA.

LA CARATTERISTICA PRINCIPALE DEL 18° TRACCIATO È UNA SERIE DI CURVE A GOMITO ALLE QUALI SI AFFIANCANO LUNGHISSIMI RETTILINEI LUNGO I QUALI SCARICARE TUTTA LA POTENZA DELLA VOSTRA MONOPOSTO!

ANCHE SE CORRERE CON F1 PUÒ ESSERE DIVERTENTE, ALLA LUNGA IL TUTTO PUÒ RISULTARE UN PO' NOIOSO. NON PERDETE TEMPO: GIRATE PAGINA ED INSERITE UNO DEI TRUCCHI IVI RIPORTATI...

Senna's
VELOCITA':150 KM/H
Entrate in questa curva dal lato destro della strada, tagliando sui cordoli prima di passare in terza e riprendere il controllo del vostro mezzo.

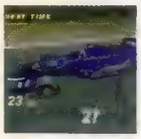
Subida Do Lago
VELOCITA':200 KM/H
Una curva secca a sinistra proprio alla fine del lungo rettilineo. Posizionatevi sulla zona sinistra del tracciato e quindi tagliate, non prima però di aver inserito la quarta.

Pinherinho
VELOCITA':120 KM/H
Un curvone piuttosto impegnativo, riconoscibile dall'enorme cartellone della Shell sulla parte destra del tracciato. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che inserire la seconda e impostare la traiettoria posizionandovi sulla sinistra del tracciato.

Curve 1
VELOCITA':120 KM/H
Cercate di tenere il più possibile la corda di questa curva, frenando a fondo e impostando la traiettoria iniziale con la seconda.

Confiteria Curve
VELOCITA':135 KM/H
Impostate una traiettoria piuttosto stretta in modo da uscire da questa curva con una buona accelerazione. Anche in questo caso la marcia da usare è la seconda.

Senna's S
VELOCITA':120 KM/H
Una chicane piuttosto impegnativa da affrontare inizialmente in seconda per poi scaricare tutta la potenza del vostro bolide una volta che avrete sorpassato la prima curva. Il tutto facendo sempre attenzione a non uscire di traiettoria.



Bike Mode su 2 Ruote!
Code: Giù, Su, ●, ▲, Destra, Su, ■, ▲.
Per tutti gli amanti delle velocità che però preferiscono il fascino delle due ruote a quello delle più sicure e stabili auto, il Bike Mode è sicuramente l'opzione più indicata. Grazie a questa gabola infatti potrete conservare la scocca delle vostra monoposto, alla quale verranno aggiunte un bel paio di ruote. Certo, dal punto di vista meramente estetico si tratta di uno spettacolo semplicemente disgustoso, però almeno potrete farvi quattro risate!

Buggy Boy
Code: Sinistra, Su, ▲, Sinistra, Su, ■, ▲.

Ecco a voi un altro cheat che vi permetterà di trasformare le vostre preziosissime monoposto in una sorta di dune buggy con tanto di giganteschi pneumatici. Estetica a parte, non esistono grosse differenze fra questo modalità ed il gioco normale quindi scordatevi pure di avere più grip o di poter cozzare allegramente con i vostri avversari: tutto quello che otterreste sarebbe solo una bella milionata di danni!

Acque Minerali
VELOCITA':135 KM/H
Questa curva deve essere affrontata in prima, passando sui cordoli in modo da far diminuire sensibilmente la vostra velocità prima di potervi spostare dalla parte destra a quella sinistra del tracciato.

Variante Alfa
VELOCITA':215 KM/H
Una curva veloce che può essere affrontata anche in quinta. La cosa più importante è quella di impostare in maniera corretta la traiettoria sfruttando, se necessario, i cordoli per diminuire la velocità.

Rivazza
VELOCITA':120 KM/H
Avvicinatevi a questa curva in sesta per scalare rapidamente fino alla seconda. La traiettoria migliore è quella che va dalla destra verso la zona sinistra del percorso.

Elf
VELOCITA':180 KM/H
Una curva piuttosto stretta che deve essere affrontata dalla sinistra utilizzando la seconda.

Repsol
VELOCITA':190 KM/H
Questo curvone a sinistra può essere affrontato anche in quarta, facendo attenzione a scalare fino in seconda in modo da uscire con una velocità intorno ai 160 Km/h e riaprire il gas senza perdere preziosi decimi di secondo.

La Caixa
VELOCITA':135 KM/H
Una volta giunti alla fine del rettilineo scalate fino in seconda, dopo di che accelerate (senza esagerare) e quindi allargate verso destra in modo da poter tagliare l'ultimo tratto della curva!

Un Uomo nel Pallone

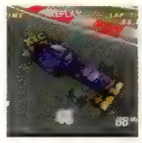
Code: Destra, ●, Su, Giù, Giù, Destra, ●, ■, ■.

Siete stanchi delle solite telecronache? Volete qualcosa di più movimentato e divertente? Bene ragazzi, allora avete trovato il code che fa per voi! Grazie a questo cheat infatti il buon Murray, in preda alla più completa sindrome da Mike Bongiorno, comincerà a tempestarvi con vere e proprie perle di saggezza mixate con frasi e parole senza senso, scambiando persino i nomi dei piloti e sbeffeggiandovi in caso di errore! Come dire, se non sapete correre statevene pure a casa!

Fuoco e Fiamme

Code: ■, ●, Su, Destra, Destra, ●, X.

Grazie a questo code la morbida superficie del caro e buon vecchio Silverstone verrà sostituita da una bella colata di cenere fiammeggiante e tutto intorno a voi i palazzi e i vari fondali assumeranno un tenue colore arancio. Ovviamente le performance delle varie macchine rimarranno uguali al solito, tuttavia il panorama sarà così suggestivo che non potrete trattenervi dall'imbracciare il vostro mandolino ed esibirvi in una serie di vocalizzi come se vi trovaste alle pendici del Vesuvio!



HUNGARORING

Turn 2
VELOCITA':150 KM/H
Mantenere la giusta traiettoria è essenziale per uscire sani e salvi da questo curvone. Posizionatevi nella parte destra del tracciato e impostate la traiettoria in terza, facendo attenzione a mantenere la velocità costante.

Turn Four
VELOCITA':145 KM/H
Dopo il lungo rettilineo che segue la Turn 2 troverete un'altra curva che dovrà essere impostata partendo da sinistra e utilizzando la seconda.

Turn 10
VELOCITA':140 KM/H
Diminuite drasticamente la vostra velocità nel breve rettilineo che precede questa curva, scalando poi in seconda e cercando al contempo di mantenervi sul lato sinistro del tracciato.

MONZA

Variante Goodyear
VELOCITA':190 KM/H
Una veloce serie di curve destra-sinistra-destra che potrà essere affrontata senza grossi problemi anche in quarta.

Variante Ascari
VELOCITA':190 KM/H
Un'altra semplice chicane simile alla variante Goodyear che potrà essere affrontata in quarta mantenendo una velocità intorno ai 190 Km/h.

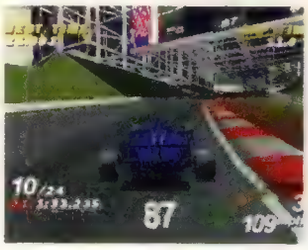
Curva Parabolica
VELOCITA':185 KM/H
L'ultima curva del tracciato può essere affrontata comodamente in terza, impostando la traiettoria da destra verso sinistra prima di scaricare tutti i cavalli della vostra monoposto lungo l'ultimo rettifilo.

RICORDATEVI DI USARE SIA I FRENI CHE IL CAMBIO PER SCALARE DI MARCIA OGNI VOLTA CHE DOVETE AFFRONTARE UNA CURVA.

Bonus Track

Code: Sinistra, ●, ●, ▲, ▲, ●, Su, Destra.

Il tracciato nascosto ha la forma di una vera e propria macchina da Formula 1 e visto che Psygnosis non era tenuta a rispettare alcun modello di pista, il diciottesimo circuito presenta una serie di caratteristiche e ostacoli alquanto sfiziosi. Detto ciò rimane comunque chiaro che accedere al circuito non è affatto semplice.
Per prima cosa dovrete inserire il codice come vi abbiamo spiegato in precedenza e quindi iniziare la gara. Operate questa procedura, quittate e riselezionate il circuito. A questo punto cominciate a passare in rassegna il roster della stagione fino a quando non vi troverete di fronte al circuito incriminato.
Una volta fatto ciò non dovrete far altro che premere il tasto Start del vostro joypad e prepararvi ad iniziare le prove di qualificazione!



ESTORIL

Turn Four
VELOCITA':120 KM/H
Un curvone piuttosto insidioso che si snoda verso sinistra e che, a causa della sua lunghezza, deve essere affrontato in prima.

Turn Six
VELOCITA':130 KM/H
Dopo esservi sollazzati con l'ennesimo rettilineo inserite la seconda e preparatevi ad affrontare un lungo curvone verso sinistra.

Turn Nine
VELOCITA':90 KM/H
L'ultimo tratto dell'Estoril è molto difficile e vi obbligherà a percorrere le ultime curve del tracciato piuttosto lentamente. Rimanete in prima ed evitate brusche accelerazioni: correreste solo il rischio di finire lunghi alla curva successiva.

SUZUKA

Degner Curve
VELOCITA':190 KM/H
Iniziate affrontando questa curva da destra, utilizzando la quarta fino alla fine del breve rettilineo. Una volta giunti qui scalate in terza e mantenete una velocità intorno ai 130/140 Km/h in modo da non uscire di traiettoria.

HairPin
VELOCITA':80 KM/H
Come avrete già capito dalla bassa velocità, questa è una curva molto stretta che dovrà per forza essere affrontata in prima.

Spoon Curve
VELOCITA':180 KM/H
Una curva piuttosto ampia che potrà essere affrontata tranquillamente in quarta, facendo però attenzione ad impostare la giusta traiettoria e mantenendo una velocità intorno ai 180 Km/h.

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO PS-X Pal modificata, 2 Joypad, 2 Memory Card, Scart, Mouse e 10 giochi: ***Doom, Final Doom, Discworld, Descent, WipEout 2097, Krazy Ivan*** (tutti Pal) e ***Tekken 2, Over Blood, Bio Hazard*** e ***King of Fighters '95*** (tutti NTSC) a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0541/963634 dalle 14 e 15 alle 15 e 30 oppure dalle 19 e 30 alle 24.

VENDO/COMPRO/ SCAMBIO giochi per Sony PlayStation Europea. Garantisco e pretendo massima serietà. Astenersi perditempo e pirati.
Per informazioni telefonare allo 0368/3392449 ore pasti e chiedere di **Giancarlo.**

VENDO i seguenti CD (in versione Pal) per PlayStation a L 65.000 l'uno: ***Fifa Soccer '96*** e ***Ridge Racer***. Sono disponibile anche ad un eventuale scambio con altri titoli.
Per informazioni telefonare allo 0835/386190 ore pasti e chiedere di **Danilo.**

VENDO a L 50.000 cad. i seguenti giochi per PlayStation (Pal): ***Ridge Racer, Destruction Derby, Air Combat, Doom, Loaded*** e ***Twisted Metal***. Cerco inoltre ***Tekken 1*** a buon prezzo o in cambio di tre dei titoli sopra citati.
Per informazioni telefonare allo 0789/54021 dopo le 17 e chiedere di **Ranieri** o **Annamaria.**

VENDO per PlayStation Pal: ***GunShip*** L 40.000 e ***Resident Evil, Formula 1*** e ***Total NBA '96*** a L 50.000 cadauno.
Per informazioni telefonare allo 0775/200890 ore pasti e chiedere di **Maurizio.**

VENDO per PS-X versione Pal: ***Soviet Strike*** a L 70.000, ***Fifa '96*** a L 50.000 e ***Twisted Metal*** a L **30.000.**
Per informazioni telefonare allo 041/5209131 e chiedere di Davide.

VENDO i seguenti titoli per PlayStation: *Actua Soccer* L 60.000, *NBA in the Zone* L 60.000, *Krazy Ivan* L 70.000, *Warriors of Fate* (Jap) L 75.000, *Zero Divide* L 70.000, *NBA Jam T.E.* L 70.000, *Goal Storm* L 60.000, *Wing Commander* 3 L 80.000, *Magic Carpet* L 75.000, *True Pinball* L 75.000, *3D Lemmings* L 70.000, *Doom* L 80.000, *Jumpin' Flash* L 70.000.
Per informazioni telefonare allo 0583/709887 ore pasti e chiedere di Toni Massimo.

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Super Nes: *Capitan Commando* (Jap) L 75.000, *Capitan America* (Usa) L 45.000, *Royal Rumble* (Euro) L 55.000, *Super Street Fighter 2* (Euro) L 80.000, *Street Fighter 2* (Euro) L 35.000, *Mortal Kombat 3* (Euro) L 80.000, adattatore universale Jap - Usa L 20.000.
Per informazioni telefonare allo 0784/288623 ore pasti e chiedere di *Giovanni*.

VENDO per Sony PlayStation: *Project Overkill, Adidas Power Soccer, Raiden Project* e *Andretti Racing*. Inoltre vendo anche i seguenti giochi per Sega Saturn: *Victory Goal '96, Virtua Cop, Vampire Hunter, Street Fighter Zero* e *Virtua Fighter 2*.
Per informazioni telefonare allo 031/780560 e chiedere di Oscar.

VENDO per Sony PlayStation: *MK3* (Usa) L 40.000, *Wing Coomander* (Usa) L 50.000, *Jumping Flash* (Jap) L 40.000. Cerco inoltre ultime novità
Per informazioni telefonare allo 0421/359835 dalle 13 alle 14 e 30 e chiedere di Emanuele.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *MK3* (Usa) L 50.000, *The Need for Speed* (Usa) L 60.000, *Doom* (USA) L 40.000, *WipEout* (Pal) L 50.000, *Magic Carpet* (Pal) L 40.000.
Per informazioni telefonare allo 0572/640213 dale 12 alle 17 e chiedere di Patrizio.

VENDO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Ho a disposizione: *Resident Evil, Adidas Power Soccer* e molti altri. Vendo inoltre *Chrono Trigger* (Usa) per Snes e *Secret of Evermore* (Usa).
Per informazioni telefonare allo 0376/618653 e chiedere di Lorenzo.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *WaHawk* (Pal), *Destruction Derby* (Pal), *Twisted Metal* (Pal), Cyber Sled (Jap), *Motor Toon Grand Prix* (Jap), *ToShinDen* (Jap). Sono disponibile anche ad eventuali scambi. Cerco inoltre volante *MadCatz* e cavo Scart originale.
Per informazioni telefonare allo 015/34234 ore serali e chiedere di Luca.

VENDO per PlayStation Pal i seguenti giochi originali e come nuovi: *Alien Trilogy* a L 40.000, *Twisted Metal* a L 50.000, *War Hawk* a L 40.000, *Novastorm* (2CD) a L 50.000, *Destruction Derby* a L 40.000, *Fifa '96* a L 40.000, *Need for Speed* a L 60.000. Vendo inoltre *Tekken* NTSC/Jap a sole L 30.000 e il cavo Scart RGB a L 25.000.
Per informazioni (ed anche per eventuali altri titoli) telefonare allo 050/598993 e chiedere di Giovanni o di Salvatore.

VENDO Sony PlayStation nuova (1 mese di vita) + CD demo + joypad + *Resident Evil* + *Formula 1* a L 600.000.
Per informazioni telefonare allo 081/7413023 ore pasti e chiedere di Alberto.

VENDO Super Nintendo americano con 3 joypad, converter per giochi europei e giapponesi, *Super Scope, Super Game Boy* e 15 giochi (tra cui ***Killer Istinct, Sailor Moon, Parodius, The Lion King, MicroMachines, Tiny Toons, Super Mario World, Street Fighter 2 Turbo*** e molti altri) al modico prezzo di L 610.000 trattabili. A chi acquista in omaggio i giochi ***Spy Vs Spy*** e ***Pacman*** da giocare sul Super Game Boy oppure scambio tutto con un Ultra 64 con joypad e uno o due giochi. Il tutto ä in ottimo stato e garantisco massima serietà
Per informazioni telefonare allo 080/8839137 ore pasti.

SCAMBIO giochi per Psx Pal. Ho a disposizione i seguenti titoli: ***Forumla 1, RayMan, Tekken 2, Ridge Racer Revolution, Motor Toon GP 2, Street Fighter Alpha***. Cerco in particolar modo: ***Tomb Raider, Final Doom*** e ***Resident Evil*** (versione Pal) oppure altri titoli da voi proposti. Sono inoltre disponibile a vendere i giochi sopra elencati a prezzi trattabili. Tutti i game sono praticaemnte nuovi, massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0566/57458 ore pasti e chiedere di **Mario.**

CERCO Sony PlayStation Japponese in buone condizioni (possibilmente modello SCPH 1000 o 2000) preferibilmente in zona Milano. Astenersi rottami e console Pal.
Per informazioni telefonare allo 02/9301506 dopo le 21 e chiedere di **Fabio.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI* SUPER PLAYSTATION CONSOLE *NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ. IN PRATICA CE NE LAVIAMO LE MANI...

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

Fifa 97 - Soul Edge - NBA 97 - Time Commando - Jumping Flash 2 - Broken Sword - Street Fighter Alpha 2 - Madden 97 - Dragon Ball - Street Racer - Earth Worm Jim - Myst - Pandemonium - Black Dawn - Bedlam - Supersonic Racer - Puzzle Bobble - Raging Skies - Virtua Golf - Resident Evil - NHL 97- Need for speed - Destrution derby 2 - Formula 1 - Sampras Tennis - Wipe Out 2097 - Blazing Dragons - Command & Conquer - Actua Golf - Sim City 2000 - Soviet Strike -Crash Bandicoot - Namco Museum 2 - Namco Soccer - Cheese - Firo & Klawd - Penny Racer - Mortal Kombat Trilogy - Tekken 2 - Andretti Racing - Starfighter 3000 Mario to Black - Track & field - Motor - In the Hunt - Fade Toon GP2 - Road Rash - On Side - Darkstalker - Tomb Rider - Final Doom - Star Gladiator - Tunnel B1 - Die Hard Trilogy - Cool Spot - A4 evolution - Chronicles of the sword - Victory Boxing - Grid Run - Lomax - Aquanaut Holiday - Bubble Bobble - Theme Park - Williams Arcade - Crusader no Remorse - Extreme pinball - Adidas Power soccer

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER

PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

Videogiochi

ESSE

PlayStation

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

SNK
NEO GEO

ULTRA 64

SEGA
MEGA DRIVE

VIA LIBERTA', 258 (nei pressi della IV Trav. Dx)
80055 Portici (NA)
Vendita per corrispondenza
Tel. 081/7765611 - 7766465

SERVIZIO PER RIVENDITORI

ULTRA 64 DISK DRIVE >

< DaGLi SpeCIAliStI!

64 DD DISK DRIVE

ESALTA LA POTENZA DEL TUO 64 BIT !!!

NOVITA' IN ESCLUSIVA !!

- RICHIEDI SUBITO L'ELENCO COMPLETO DEI PRODOTTI NINTENDO D'IMPORTAZIONE.

- CASH & CARRY RIVENDITORI.

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY